MASS EFFECT - ГАЛАКТИЧЕСКИ ПЪТЕВОДИТЕЛ

за играта, която трябва да се превърти поне три пъти

плакати
Tomb Raider: Underworld и Wolfenstein

PC mania

www.pcmania.bg

брой 9 (125) септември 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.

PC Mania с игра за 7.99!
Виж на страница 81-ва!

FARCRY 2

[превю]
Fallout 3
постядрена антиутопия

[превю]
Wolfenstein
антифашистите се завръщат

[превю]
Dragon Age: Origins
„тъмно", реалистично фентъзи

Beijing 2008
светът е олимпиада

Legend: Hand of God
легенда за плагиатите

FlatOut: Ultimate Carnage
безумно шофиране и челни сблъсъци

GSM ИГРИ
- Asphalt 4: Elite Racing HD
- Mummy: Tomb of the Dragon Emperor

ДЖАДЖИ
- Turbo X Laptop
- Logitech Squeezebox Duet
- C-Pen 600 MX

ИНТЕРНЕТ
- Facebook vs. MySpace
- Пристрастяващи ли са MMORPG-мама?

КОНЗОЛИ
- Too Human
- Siren: Blood Curse
- Fable II Pub Games

3 800819 012358 09

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 09 (125) септември 2008

04 Коментар
Доброто старо време, разбиа'аш ли?

06 Класация
Какво играем през август?

08 Писма
Заразно ли е заразното зло?

10 Новини
Ще има Star Trek Online!

12 Тема на броя
FarCry 2 12

16 Ексклузивно
Warhammer 40,000: Dawn of War II

18 Обзор
QuakeCon 2008

20 Превю
Wolfenstein 20
Dragon Age: Origins 22
FallOut 24
Saints Row 2 26
Brothers In Arms: Hell's Highway 28

30 Ревю
Legend: Hand of God 30
Beijing 2008 34
Summer Athletics 38
Space Siege 40
FlatOut: Ultimate Carnage 44

48 Модове
Cold War Crisis - C&C Generals Zero Hour 48
Vietnam Glory Obscured - C&C Generals: Zero Hour 49

50 Ретро зона
Fallout

52 Тактики
Mass Effect

56 GSM игри
Asphalt 4 : Elite Racing
Summer Games 2008
The Mummy: Tomb Of The Dragon Emperor

58 Конзоли
Fable II Pub Games 58
Too Human 59
Geometry Wars: Retro Evolved 2 60
Siren: Blood Curse 61
Soul Calibur IV 62

64 Хардуер
GeForce GTX и Radeon HD4800 част 1

68 Интернет
Пристрастяващи ли са MMORPG-мата? 68
Преглед на печата 72
MySpace VS Facebook 74

70 Интервю
На лаф с Александър Бойчев

76 Е-спорт
Дни на грохот

77 Джаджи
Turbo-X Prime 77
Canyon CNR-MIC1 78
Logitech Squeezebox Duet 78
Western Digital My Book World Edition II 79
C-Pen 600 MX 79

80 Софтуер
Best Free Soft 08/2007

82 Цели игри
Aztec God
Star Sword
Pearl Hunter
Instinct
Boondog
Shichinin No Himesama

Компютрите са като климатик - не работят добре като отвориш прозореца

Brothers In Arms: Hell's Highway 28

Георги Панайотов

Доброто старо време, разби'аш ли?

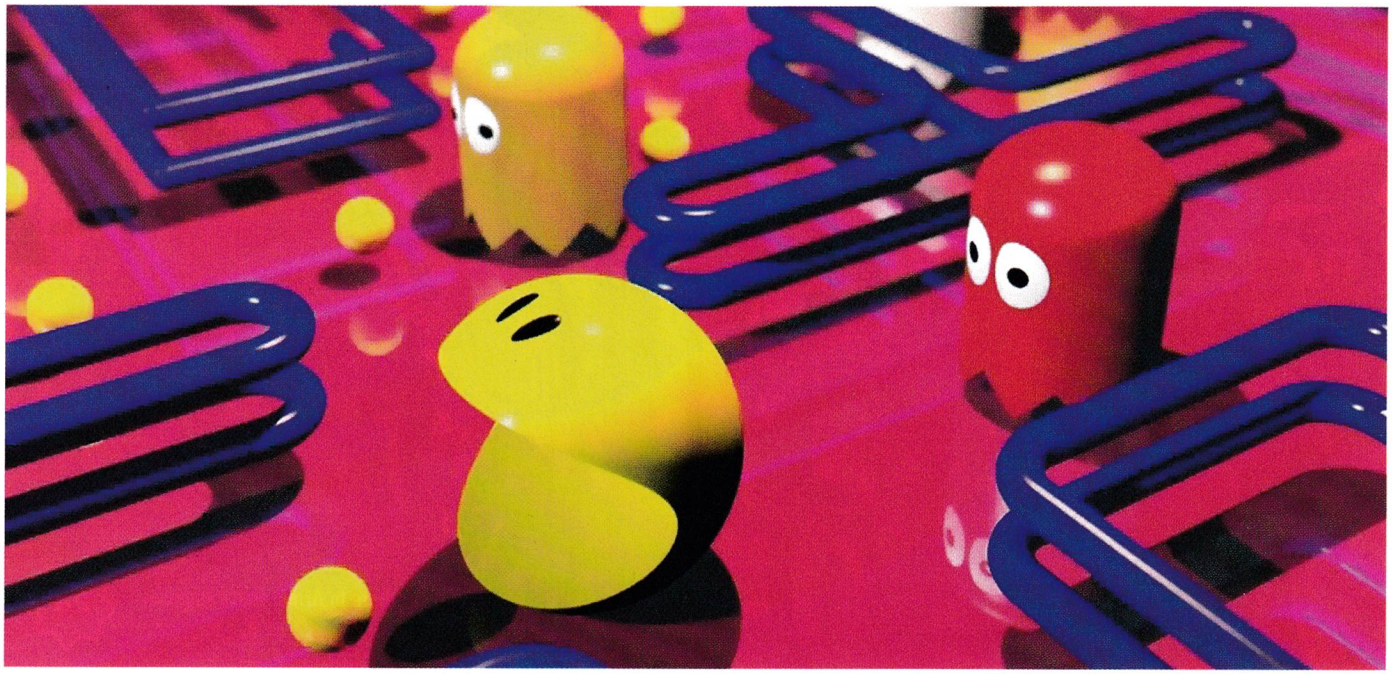
През изминалия месец се вдигна много шум около Diablo 3. Ихy-ахy-то мина от възторжени писъци и припадъци, през всенародни тържества и масово инсталиране на Diablo 2 "заради доброто старо време, разби'аш ли". Но в един хубав момент радостта зави в доста неочаквано посока. Появи се подписка против графиката на играта. "Прекалено жизнерадостна", "WoW гейщина" и други подобни хардкор мрънкания се понесоха из интернет пространството. А ние, гейм-журналистите, повдигнахме учудено вежди, смразени от консервативността на уж една от най-иновативните и разкрепостени прослойки на обществото - геймърите. По-късно, пак в същия тон, Blizzard дизайнерът Tom Chilton и WoW продуцентът J. Allen Brack обявиха в интервю пред Eurogamer, че малко или много се притесняват да подменят вече остаряващия графичен енджин на WoW. В защита на решението си дават пример с графиката на Ultima Online и EverQuest, може би двете най-популярни MMO-та, преди WoW ерата, при които подобен ход доведе до масов гняв сред фенове и закриване на акаунти.

Което ни доведе до смразяващото прозрение, че всъщност геймърите имат тенденцията да се влюбват в своите игри-фаворити и упорито да отказват тяхната промяна. Звучи странно, но всъщност е точно така. Тези от вас, които малко по-сериозно са засядали пред Counter Strike, сигурно си спомнят какъв бунт предизвика преминаването от добрия стар Half-Life енджин към Source.

Много "про"-та се отказаха от играта, защото вече просто не била същата, при положение че единствената промяна беше смяната на допотопен енджин, ъпгрейдната версия на този в Quake 2, с по-нов. Grand Theft Auto Vice City в момента е една от най-играните и модифицирани части от поредицата, въпреки завидната си възраст. Хората продължават да играят масово и Diablo 2, както можете да видите от резултатите в класацията ни. А енджинът на C&C Generals продължава да е най-използваният от модърите за създаването на различни конверсии на играта, въпреки че този на C&C 3 предлага доста повече опции за развитие, сюжети и визуални ефекти. Според Tom и J. Allen хората свикват с дадена визия и тя става запазена марка на играта.

Без нея геймърът няма усещането, че играе същото заглавие. И ако фейслифт-промените в енджина са позволени, защото макар и недоверчиво, все пак се приемат добре, то цялостната смяна на визията носи повече негативи, отколкото положителен ефект. Освен това запазването на визуалната платформа ти дава и финансово спокойствие - че ще продължиш да играеш любимата си игра, без да е нужно да правиш ъпгрейд и да си купуваш ново PC всяка година.

Но какво точно кара хората да зациклят толкова много по една визия, така и не е съвсем ясно. За много от вас Heroes 3 е истинският - въпреки че петицата бе със страхотен геймплей, много я подминаха, просто защото не можаха "да почувстват" графиката и обявиха играта за "жалка". Истината е, че много хора просто не разполагаха с компютрите, за да я подкарат. Всъщност любовта "към доброто старо" не е от вчера. По-възрастните от вас сигурно си спомнят как преди 10 години върлите фенове на WarCraft масово правеха фейс, като гущер, близнал лимонтозу, при първия си сблъсък с StarCraft. А в момента Дедовото продължава да е една от най-играните игри - дори у хардкораджии като мен то докарва сълзи на умилителна меланхолия само при фоновата музичка на Main Menu-то и гледката на пикселизирани маринки.



Приключението продължава в PLESIO!

Нови TURBO-X лаптопи с технология Intel Centrino 2!

Отвъд технологията!

Вземи лаптоп Turbo-X с платформа Centrino 2 и получаваш два билета за филма и оригинална тениска

Turbo-X Flynote Montevina

- Процесор: Intel Core 2 Duo P7350 2.00GHz
- Памет: 2GB DDR2 800Mhz
- Твърд диск: 250GB SATA 5400 rpm
- Дисплей: 12.1"(30.7cm) WXGA Glare Type (1280 x 800)
- Оптично устройство: DVDRW +/- Double Layer
- Други: WebCam 2.0MP, WiFi, Bluetooth, HD audio, Fingerprint Security
- Гаранция: 24 месеца

1499 лв.

Код: **1143492**

Turbo-X Prime GMN84-432

- Процесор: Intel Core2 Duo P8400 2.26GB
- Памет: 4GB DDR2 800Mhz
- Твърд диск: 320GB SATA 5400 rpm
- Дисплей: 15.4"(39.1cm) WSXGA+ GlareType (1680 x 1050)
- Оптично устройство: DVDRW +/- Double Layer
- Графична карта: NVidia GeForce 9300M GS 256MB
- Портове: WebCam 2.0MP, WiFi, Bluetooth, HD audio, Fingerprint Security
- Гаранция: 24 месеца

1549 лв.

Код: **1143476**

Промоцията продължава от 15.08 до 15.09 2008 г. и важи до изчерпване на количествата. Билетите са валидни от 15.08 до 15.09 2008 г.

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – АВГУСТ 2008

–	1. WoW	25.99%
–	2. Assassin's Creed	8.96%
▲	3. WarCraft III	8.78%
▲	4. StarCraft BroodWar	6.76%
▲	5. GTA: San Andreas	6.06%
▼	6. Diablo II: LoD	5.88%
▲	7. Counter-Strike	5.79%
–	8. FIFA 08	5.53%
▲	9. HL2: The Orange Box	4.13%
–	10. Crysis	3.60%

Август е най-горещият, най-слънчевият, абе най-летният от летните месеци по принцип. И докато страстите по плажовете и олимпийските игрища се нажежаваха, в малката ни спретната класация е настъпила зимата на монотонността и предвидимостта. Уви, БеГе геймърът е по-предсказуем и от съдбата на суровo яйце, пуснато от третия етаж, и яко е зациклил в мейнстрийма на гейминга.

За това отново World Of WarCraft държи челната позиция, въпреки всеобщата миграция на играчи от официалните сървъри на играта към приключенията на Конан Варварина.

На второ място се нарежда соло игра. Assassin's Creed беше ултра хит за конзоли през зимата, а вече втори месец остава подгласник на първия в класацията ни. Явно хората най-накрая са заменили добре познатия на всички GeForce 4 MX и са налели парички в нов и по-джиджан хардуер. Теза, подкрепена от играча на дъното на таблицата - жадната за ресурси Crysis. Любопитно е също, че в челната петица на класацията гордо се пъчат цели 3 игри на Blizzard. Третото и четвъртото място са съответно разпределени за WarCraft 3 и StarCraft. Чудя се дали не е време да кръстим WarCraft 3 "Дедовото 2", защото упоритостта, с която стои в класацията и плюе в лицето на модерните тенденции (разбирай - масивните онлайн игри), заслужава поощрение. Интересно ми е какво ще се случи със StarCraft, когато излезе продължението му - дали геймърите ще го захапят, като гладен помияр питка или ще го поцъкат малко вяло и после, стреснати от новото, ще се върнат към доброто старо.

На пета позиция е гангстерската GTA: SA, кратка разходка из интернет клубовете по Черноморието ми доказва, че това продължава да е любимият начин на лапетата да убиват време и ченгета. Докато не се занимават с друг любим циклеж, CS продължава да държи позиция и изпреварва дори FIFA 08, която май се играе повече по навик отколкото по желание. На предпоследна позиция е Оранжевата кутия. С цели 4 игри в себе си, една от друга по-арни, тя бе и продължава да бъде сделката на годината за много от нас и вас, решили да направят първите си стъпки в поддържането на легален софтуер. Е, пиратските

Team Fortress 2 сървъри също помагат за популярността му.

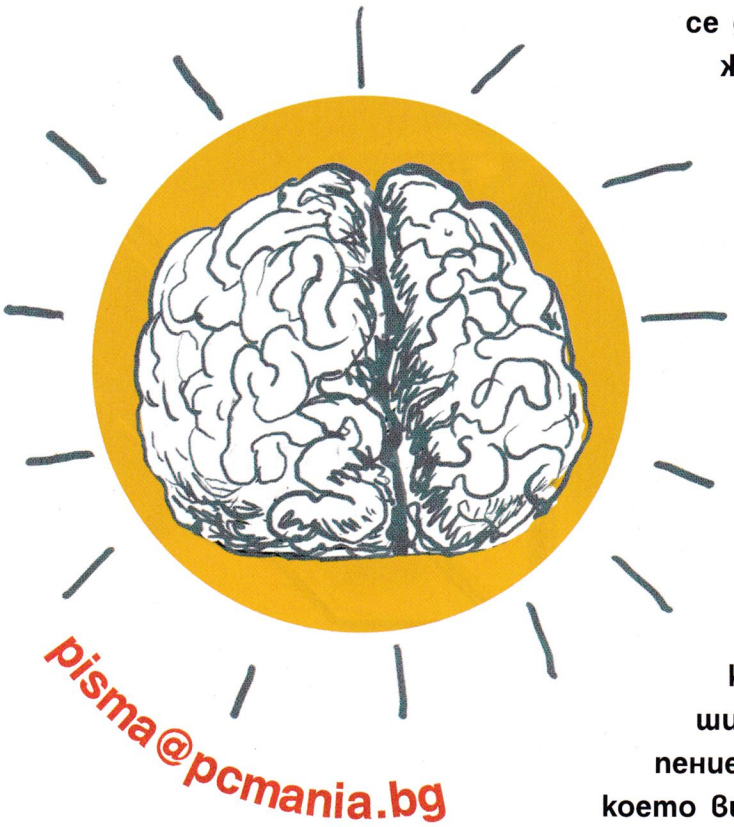
В какво инвестира това лято?

В най-летния месец е нелогично да ви попитаме как смятате да пропилеете устискваните с усилия и нерви финансови средства. Уви, масата е сравнително ограничена откъм копюри с висок номинал или просто е прекалено вярна на мотото на Дони и Момчил - "Ближи си сладоледа". Между другото, със сладоледни клечки могат да се правят доста интересни миниатюри, а креативността винаги е била нещо, което сме поддържали. Двойно по-малко са решили да се отдадат на антигийк занимания, като жени, плаж, бира и махмурлук - браво, ще стане хора от вас! За сметка на това почти същата бройка е отсвирила тези нечестиви занимания и заложила на нов видео процесор. Едва 2% от вас са си позволили лукса да си наемат/купят уиндсърф, радвайки се на завистливо гледащите и цъкащи с език гларуси по Черноморието.

В какво инвестира това лято?

1. Сладолед, нема кинти, батко!	43.87%
2. Почивка	28.46%
3. Видео карта	25.69%
4. Сърф	1.98%

XFX
play hard.
NVIDIA
GTX
280
ALSO AVAILABLE IN 260
GEFORCE
Real Life Isn't This Intense.
In gaming, "reality" is one of those often over-used descriptors that falls short of, well, reality. Until now. XFX has released the ultimate gaming graphics cards: the XFX GeForce® GTX 280 and GeForce® GTX 260. Harnessing the power of second generation unified architecture, SLI technology and top-of-the-line DirectX 10 support, gaming "reality" has now become a truly in-your-face experience, delivered in blazing fast frame rates.
Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; Ботевград (072): Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; Велико Търново (062): КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; ЕРА 2000 - 642490
Русе (082): Мултилинк - 822141; Свищов (0631): Ай Ти Свищов - 64645; Смолян (0301): Контракс - 63603;
Сопот (03134): Ентер - 2281; София (02): Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566;
ЖМТехнологии - 9658989; Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; Стара Загора (042): Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; Шумен (054): Юлимекс - 830639
www.XFXforce.com
DVI
HDTV
INCLUDES DVI ANALOG
DUAL LINK
RoHS compliant
www.solytron.bg
SOLYTRON
СОЛИТРОН



Здравейте, малки, големи и още по-големи читатели на любимото списание на народа!

Сами знаете, че вие сте най-добрите, за това няма да ви го казвам пак. Иска ми се да се оплача от големите летни жеги и липсата на хитови игри през този сезон, но вие, така или иначе, няма какво да направите по този въпрос. За най-голямо съжаление трябва да разочаровам всички, които през последния месец писаха писма до многоуважаемия г-н Бойчев. Той вече е на едно по-добро място (не е починал, споко!), както ще разберете от интервюто, дадено от него, специално за вас. Седя си сега на неговия трон и си мисля, каква чест е за мен да бъда с вашите писма всеки месец. С нетърпение очаквам да пишете за всичко, което ви притеснява, което ви е интересно и любопитно или когато просто искате да излеете душата си на публично място. Вие добре знаете как да го правите, защото, както вече отбелязах, вие сте най-добрите. Не забравяйте: независимо от атмосферните условия и конюнктурните промени адресът е същият. Пишете!

Орлин Широв

Заразно ли е заразното зло?

Здравейте, драги ми г-н Бойчев.
Аз лично смятам PC Mania за най-доброто списание от всичките глупости, които съм чел и не се притеснявам да защитя моето мнение. ;)
Но да преминем напред. Чух, че има някои хорица от екипа ви, които са се - така да се каже - заразили с познатия на всички вирус World of WarCraft, който върлува в целия свят. ;)
Та нека, ако не е проблем, да споделят с мен в кой реалм са се настанили. ;)
За мен ще е чест да разцъквам с тях (а ако и Вие, г-н Бойчев, сте сред тях, още по-добре).
Ами това е засега. А и пускайте по едно гайдче за по-големите рейдове в WoW. ;) И аз както всички се надявам да публикувате скромното ми писъмце. ;)
Айде, bye от мен и ако може малко повечко затапвания от Ваша страна ;P

Богдан Ганев
(reb0und)

Богдане, ето че надеждите ти пожънаха плодове и писмото ти е публикувано. Честито!
Очаквах да защитиш мнението си, за което казваш, че имаш готовност, но така и не го правиш.
Другия път очаквам подробна обосновка, чу ли? Относно "вируса" WoW на страница 68 можеш да прочетеш материал, който третира именно тази тема - пристрастяваща ли е най-масовата игра на планетата?
Ако питаш мен, ще ти кажа, че WoW просто е много добре направен, адски увлекателен е и най-нормалното нещо е да я играят много хора по-много часове.
Разпространилата се епидемия е логично следствие на труда на момчетата от Blizzard и помни ми думите - ще става все по-тежко - нали скоро идва Wrath of the Lich King.
За твое успокоение ще те информирам, че аз WoW не пипам. Съображения за сигурност, нали се сещаш.

Вярно, че...

Добър ден, господин Бойчев!
Вярно, никога досега не съм ви писала, но днес си викам айде да драсна някой ред до уважаемия господин Бойчев. За съжаление не чета вашето списание от около 2 години, спрях малко след като въведохте НОВИЯ ДИЗАЙН, разбира се, мен доста ми допадна. :)) Спрях заради начина ви на писане най-вече. Според вас игри се играят предимно от мъже, дори твърдите, че в Youtube аудиторията е най-вече мъжка... Хм-м, странна теория. Тук е уместно да дам един пример. Една моя приятелка - вярно, че е от Словакия - също така е доста женствена (вярно, обрат-

на е), НО играе WoW, CS, Splinter Cell и все такива дето ги цъкат мъжете. :DD
Аз също играех преди, но просто ми писна. Всяка година заглавията са почти еднакви с дребни подобрения, освен това сега съм с лаптоп, който не е за NFS CARBON, а и от всичкия тенис не ми остава време. Бих искала да ви попитам за любима тенисистка – Шарапова може би?
P.S. Бихте ли могли да ми кажете някакво добро тенис заглавие от 2003-2004?

Катерина Томова

Кате, вярно е, че любимата ми тенисистка наистина е Шарапова. Надявам се само да не се окаже, че и тя е обратна, като 90% от горещите тенисистки и като твоята "доста женствена" приятелка.
Вярно, че съм леко притеснен и за теб - последните проучвания показват, че "обратността" може да бъде пренасяна чрез вирус, който вирулвал най-често по червената тенис настилка. Друго пък едно проучване показва, че 90% от геймърите са от мъжки пол, а едва 9% са потенциални партньорки за твоята приятелка. Вярно, че повечето геймъри са мъже, но това не трябва да те натъжава. Продължавай да играеш и по-внимателно с тениса, защото истина е, че спортът развива, но четмото и писмото всъщност движат света напред.
P.S. Опитай Virtua Tennis, приятна е и не е заразна.

М-у-у-у-у

Здравейте, PC Mania! От доста време чета вашето списание и забелязвам, че никога не пишете за тази игра (Mu Online). Не ме бива много по речите, понеже съм едва на 14, но мисля, че има какво да се напише за тях.
При условие, че толкова често излизат нови Mu-та, ако мога така да се изразя. Имам доста дълъг стаж пред тази игра, затова мисля, че има какво да се напише.
Играта я има от много време, но не се е появявала в никои списания, а се играе от цяла България и още много нации. Аз си обяснявам факта, че не я споменавате, защото се създава от ДВАМА-ТРИМА, а не от някоя специална фирма (примерно EA, Blizzard или каквито и да е било други). Исках писмото ми да е кратко и ясно, затова да приключвам.
ПП. Очаквам да публикувате писмото ми.

ИСКРЕНО ВАШ, Йордан Неделчев!

Данка, и твоето писмо е публикувано, така че спи спокойно. Тази игра (Mu Online) е много интересна, нали?
Когато станах на 15, спрях да я играя, защо загубих интерес към натискането на левия бутон на мишката и това май е и причината, поради която не писахме за нея.
Изразходвахме десетки мишки за Diablo, а за Mu просто не ни остана материал. За малко да забравя - имаш малко неясноти по материала за тази игра (Mu Online).
Mu-то се прави от корейския гигант Webzen, който определено има повече от 2-3 служителя, и съвсем скоро обяви, че до 2009-та екипът им ще е по-голям от играчите на техния продукт.

Pointless Profanity

Здравеи Сашо,pcmania и неините читатели.
Аз съм нов читател и искам да задам няколко въпроса.Да започвам с тях че ше поочна на друга тема. така... влизам си аз в zamundata пиша си акаунта ама не мога да се сетя за паролата.
Викам си аз дали да не се занимавам с забравена парола и да си направянож акаунт.Обаче показва че няма мяасто за повече. Искам да знам кога ще има. ако е след седмица две моля да ми кажете друг подобен сайт.Моля Ви да ме побликувате в списанието въпреки че знам че ниама.

чао Сашо
ваш-ziko(krasi)

Зико, абе пускам си компютъра аз вчера – и не тръгва. Бре, натискам аз копчето и отвътре нещо издава странен звук. Ама пак не тръгва говедото. По-късно обаче дойде един приятел и го оправихме и сега всичко е наред. Дано така са нещата и при тебе. Иначе те публикувахме, голям кеф, а?

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

MMORPG WORLD

Wrath of the Lich King ще е с нов интерфейс

Освен десетките нововъведения, които ще нанесат върху геймплея на World of WarCraft, Blizzard възнамеряват да променят и самия интерфейс на играта. Вместо да правят инвентара ни по-голям, те ще направят така, че излишните предмети, като маунтове, баджове, медали от батълграунди и прочие, да си имат свое отделно място в интерфейса и няма повече да заемат място в торбичките ни. Промените до голяма степен са повлияни от десетките адони, нароили се в мрежата. Един от тях например е Omen. С излизането на Wrath of the Lich King ще можем да следим агрото, което генерираме, без да е необходимо да инсталираме каквито и да било допълнителни приставки към играта. Когато доближи критичната точка, малко преди да привлече вниманието на врага, героят ни ще светне в оранжево. Надвиши ли агрото на танка, той ще стане червен. Сред другите промени по интерфейса се очакват и нещо като координатна система по картата и преки заемки от адони като Quest Helper.

Blizzard за феномена Age of Conan

За никого не е тайна, че друга масова онлайн игра, след излизането на World of WarCraft, не успя да добие толкова голяма популярност като Age of Conan. Наскоро Майк Морхайм от Blizzard си позволи да коментира влиянието, което това варварско MMORPG оказва на пазара. Той призна, че след премиерата на играта някои от играчите на WoW са мигрирали в света на Робърт Е. Хауърд. Но според него поне 40 процента от тях са се върнали. Морхайм смята, че след появата на Wrath of the Lich King това число със сигурност ще се увеличи. Трябва да им се признае, че на Blizzard самочувствие не им липсва...

Официално – ще има Star Trek Online!

Най-накрая, след множеството спекулации в нета, на сайта на Cryptic Studios се появи официално потвърждение за съществуването на Star Trek Online - първата масова мултиплейър онлайн ролева игра по вселената на "Стар Трек" - популярния телевизионен сериал, водещ началото си от далечната 1966 г. Официалната страница на геймката е вече онлайн, като на нея може да видите няколко скрийншота от проекта. Star Trek Online ще ви превърне в капитан на космически кораб. Ще може да изберете дали да застанете на страната на Обединената федерация или на клингонците. Ще оформите външния вид на машината така, както сметнете за добре, ще наемете свой собствен екипаж и ще странстваме из необятната вселена в търсене на нови приключения. Ще имате възможност да участвате в напрегнати битки в откритите космос или да кацнете на някоя от многобройните планети в системата и да се изправите лице в лице с вашите противници.

BRAND NEW

Мрачен екшън с Черния рицар

Eidos и Warner Bros. анонсираха разработката на Batman: Arkham Asylum - мрачна екшън игра от трето лице с главен герой прословутия Черен рицар на DC Comics. Тя се разработва от Rocksteady Studios и ще излезе на пазара през идната година за PC, Xbox 360 и PlayStation 3.
След като Батман отвежда Джокера в лудницата Аркам, настъпва истински хаос. Престъпниците в нея му устройват капан, а той е принуден да използва всичките си специални умения, за да успее да оцелее...

От авторите на Gothic

Следващата игра на Piranha Bytes - студиото, известно вече като Pluto 13 и отговорно за появата на Gothic, една от най-добрите ролеви поредици въобще - ще се казва Risen. Доскоро геймката се подвизаваше под кодовото название Project RPB. Тя би трябвало да предложи огромен, жив фентъзи свят - подобен на този, с който се характеризираше Gothic... Какво ли още ще ни предложи?

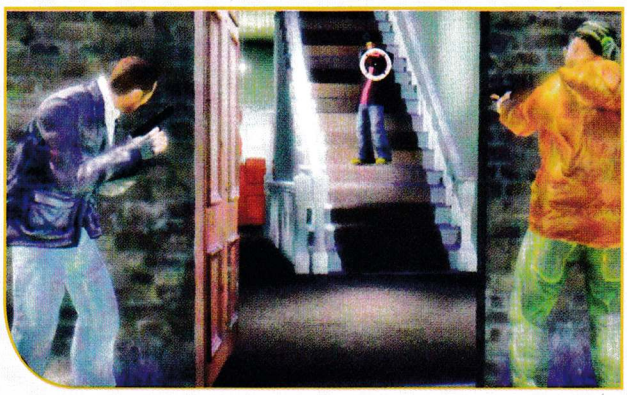
HOT

Call of Duty 6 през 2009-та

Благодарение на колегите ни от Kotaku научихме, че до края на 2009 г. можем да очакваме появата на още една Call of Duty игра, различна от тази, която Treyarch разработват в момента. Тя е поверена на Infinity Ward, авторите на Modern Warfare, и според множеството спекулации в мрежата, би трябвало да представлява научно-фантастичен шутър.

GTA IV за PC през този ноември!

Най-накрая! Rockstar Games съобщиха, че PC версията на Grand Theft Auto IV - тяхната мега успешна и крайно противоречива екшън игра - ще излезе на пазара на 18 ноември тази година в Северна Америка, а на територията на Европа - три дни по-късно! Тя е разработена от Rockstar North, а както може би знаете, действието в нея се развива в Либърти Сити - един изключително детайлен и прецизно изграден жив град. Играта предлага оригинален саундтрак, крайно увлекателен сюжет и много, много часове геймплей. Като прибавим към PC версията и нейния мултиплейър режим, по-всичко личи, че ноември месец ще се окаже пагубен за свободното време на всички фенове на тази култова поредица.



КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Победителите този месец са:
Христо Нешев от София печели ваучер на стойност 100 лв. за продукти на XFX.
Три месеца PC Mania с DVD ще получава **Христо Колев** от Шумен.
А **Добромир Бояджиев** от София ще разцъква игра на GRAMIS.
Моля, късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

TO BE CONTINUED

Godfather II през февруари

Electronic Arts оповестиха, че работят по Godfather II - тяхната най-нова екшън-приключенска игра по мафиотския свят, създаден от именития писател Марио Пузо. Тя ще излезе на пазара за PC, PlayStation 3 и Xbox 360 през февруари идната година и ще предложи отново огромен и жив свят, в който да се отдадем на гангстеризъм, както си пожелаем. Очаква ни нова комбо система и всякакви допълнителни начини за оказване на натиск върху вашите жертви. Всеки член на вашата Фамилия ще специализира в отделна област - един ще е вещ в експлозивите, друг в палежите, трети в инженерството и прочие. Поемайки ролята на Дон, вие ще контролирате всичко, което се случва около вас. Ще изпращате хората си на мисия или лично ще свършвате мръсната работа.

Анонс на Divinity 2 – Ego Draconis

Larian Studios анонсираха най-новата си ролева игра - Divinity 2 – Ego Draconis, което е официалното продължение на Divine Divinity и Beyond Divinity. Тя би трябвало да излезе на пазара през втората половина на следващата година и ще ви превъплъти в ролята на ловец на дракони. Любопитен факт е, че куестовете в Divinity 2 – Ego Draconis ще могат да бъдат решавани по няколко различни начина...

MIXED

Ще има римейк на Karateka

Джордан Мехнер, създателят на Prince of Persia, подхвърли, че възнамерява да възкреси още една класика. Този път става дума за Karateka, създадена от него самия за Apple II през 1984 година. По това време той все още е учил в университета в Йеил. Мехнер предпочита да не разкрива кой знае какви подробности на този етап, но твърди, че определено няма да представлява това, което всички очакваме.

Runic поемат по пътя на Flagship

Част от хората, работили във Flagship Studios, се похвалиха, че са се събрали отново, сформирайки отделно студио. То носи името Runic Games и в най-скоро време можем да очакваме анонси на бъдещите им проекти. В момента Runic се оглавява от Травис Балдри (работил преди върху Mythos и автор на FATE) и Макс Шафер (един от създателите на Blizzard North). Любопитната подробност е, че основният виновник за появата на Flagship Studios - Бил Ропър - не е член на новосформираля се екип.

DOOM 4 няма да се казва DOOM 4

Big Download са научили от QuakeCon, че следващата част на класическия DOOM няма да се казва DOOM 4, тъй като в новия шутър няма да има пряка връзка с историята в третата част. Е, връзка и между втория, и третия DOOM също нямаше, но това е друга тема. За какво ще става дума в четвъртата част на поредицата, която се очаква най-рано през 2010 или 2011, обаче все още не се знае. От лагера на id Software научихме още една новина - че работата по Darkness е прекратена поради особено големи прилики с DOOM III. Това бе сървайвъл хорър геймка, върху която компанията се е трудила цели 18 месеца. Повече подробности за QuakeCon - на стр. 18.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts
Crysis: Warhead	Electronic Arts
Spore	Electronic Arts
Brothers in Arms: Hell's Highway	UbiSoft
Rise of the Argonauts	Codemasters
Legendary	Gamecock
King's Bounty: The Legend	Atari
The Witcher: Enhanced Edition	Atari
LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive
The Guild 2: Venezia	JoWooD Productions
Igor: The Game	Legacy Interactive

Жанр: **Шутър**
Издател: **UbiSoft**
http://farcrygame.ubi.com
Излиза: **21 октомври 2008**

Георги Панайотов

Hello Africa...

FarCry 2

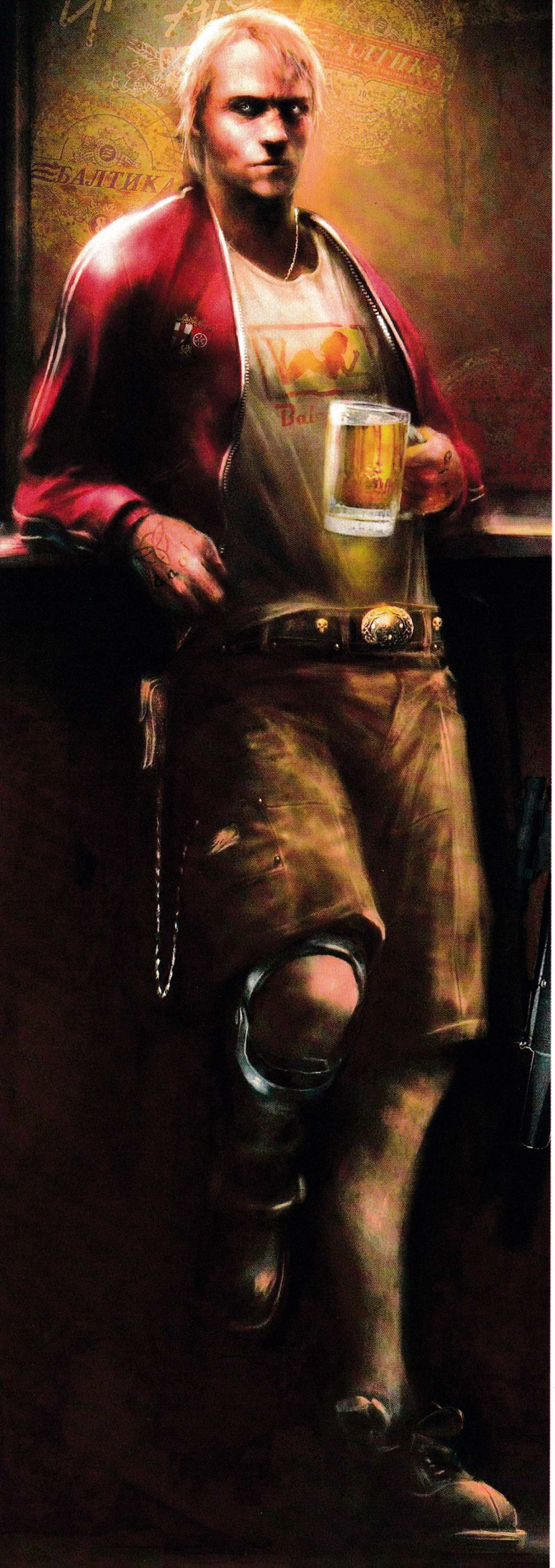
Подножието на Айфеловата кула... На 19-ти юли миналата година в Париж за първи път бе показано едно от най-очакваните за годината продължения. Ubisoft демонстрира първите визии от FarCry 2, разработвана от студиото им в Монреал. Една година и едно E3 по-късно за проекта се пошумя достатъчно, за да заслужи повече внимание след обстойния първи поглед, който му направихме.
Всъщност единственото общо нещо между първия и втория FarCry ще бъде заглавието. Сетингът, енджинът, главният герой - всичко ще е различно. Ubi Montreal къса напълно с sci-fi хорър елементите от първата игра, с мутантите и загадъчните острови. Ход, което в общи линии приветствам с два палеца, вдигнати нагоре и широка усмивка. Не е тайна, че първият FarCry бе замислен като технологично демо на Cry енджина и след първите няколко нива, играта ставаше малко лабава. Единствено множеството технологични иновации спасиха заглавието от кофти реализация. Успехът ѝ пък на конзолния пазар води и до това, че двойката се разработва едновременно както за PC, така и за Next Gen конзоли.

Тъмен, тъмен континент...

Основната концепция, заложена в Far Cry 2, ще бъде реализмът и то не само изчерпващ се с добър физичен енджин, а пълно пресъздаване на реалността такава, каквато е. Това е и една от причините да се разкарат мутантите. Както и health индикаторът - просто когато поемете щети, трябва да се дръпнете някъде настрани да изчакате известно време и магическите сили на древни африкански племена или просто решението на дизайнерите ще ви излекуват - така че няма да намерите и една аптечка в цялата игра. Всъщност ще разполагате със специални медицински инструменти за изровичкване на куршумите, заседнали в мъжествените ви гърди, спасявайки се от кръвоизлив и сигурна смърт. Оръжията пък ще прегряват, запецват в неподходящи момент и лека по лека ще губят здравината си (като в S.T.A.L.K.E.R.).
Тъй като светът на FarCry 2 ще е огромен и отворен (около 50 квадратни километра), без предварително начертани пътища, ще трябва се ориентирате с помощта на картата и компаса си. Разходките из савената също ще са реалистични - тоест опасни. Ще срещнете зебри, жирафи, лъвове, хиени, изнервени носорози, пантери и други дружелюбни и не чак толкова представители на африканската фауна. Те също ще реагират на околната среда и дори ще можете да ги използвате

Визитка

Игра: Far Cry 2
Engine: Dunia, адаптиращ се към играча
Гейм площ: 50 км2
Геймплей: Sand-box, с нелинейни мисии
Превозни средства: Да, по вода, земя и небе
Бонус: Изцяло разрушаем терен
ИИ: Самообучаващо се; има собствен морален кодекс
Интерфейс: Максимално изчистен, без индикатор за издръжливост.
Тривиа: Изречението в тийзъра на играта е: "Dawa ya moto ni moto". Това е поговорка на суахили, означаваща "Бори огъня с огън"



Системните изисквания

В началото на юни Ubi отговори на молбите на феновете за повече светлина около въпросът каква машина ще им трябва и публикува минималните системни изисквания на Far Cry. Те са финални и ще бъдат обявени на кутията на играта, когато излезе:
CPU: Едноядрен P4 3.2 Ghz или двуядрен P на 2.66 Ghz, AMD Athlon 64 3500+
RAM: 1 GB
Видео: nVidia 6800 / ATI X1650 или по-добра с Shader Model 3 и 256 MB
HDD: ~12 GB
Sound: 5.1
До момента поддържаните видео карти са (т.е. ако вашата я няма в списъка, играта дори може да не запали на PC-то ви):
nVidia 6800, nVidia 7x, 8x, 9x и 200 сериите. 8800M и 8700M са поддържани за лаптопи
ATI X1650 – 1950 сериите, HD2x, HD3x и HD4x сериите.

за разсейване на опонентите си. Но пък в по-голямата част от случаите ще се опитате просто да не влезете в обедното им меню. Което няма да е трудно, стига да не ги дразните и ако спазвате древното правило "Никога не настъпвай лиана на черни и жълти шарки с пухкаво топче на единия край - в другия най-често има лъв". Единственото измислено нещо във Far Cry 2 е разкъсваната от гражданска война африканска държава, в която се развива действието. Две фракции - Обединеният фронт на освобождението и труда (UFLL, воден от Абди Мбантуе) и Съюзът на обществената съпротива (APR с главатар Оливер Тамбоса) са се хванали за гърлата и се борят за властта и диамантените мини в страната. Тъй като нито една от страните не разполага нито с достатъчно армия, нито с достатъчно пространство за организирането на пълноценни военни действия, се водят кратки градски сражения за контрол над стратегически точки. Тайното оръжие в арсенала и на двамата проектодикатори са наемниците от Запада. Именно ролята на един от тях ще поемете вие. Както вече сигурно знаете, ще бъдете нает да светите маслото на дилъра на оръжия "Чакала"

Отворен свят, отворен край...

Ловът ви за Чакала ще бъде с напълно отворен финал и някак е невъзможно да пропусна паралела със S.T.A.L.K.E.R. и неговите 7 завършека. За да достигнете до края, ще трябва да се омесите с местното население и представителите на двете враждуващи фракции. Печелейки благоволението им (чрез успешно изпълнени мисии), ще трупате кеш и достъп до по-добри оръжия и возила. Последните ще играят особено важна роля в необятните площи на савана-та и ще бъдат единственият разумен начин за по-дълги преходи от точка A до точка B, освен ако не ви кефи опцията да извървите 30 виртуални километра за 2 часа пред монитора.
Докато напредвате към целта си, ще се сблъскате с още една от особеностите на новия енджин - променливи метеорологични условия в зависимост от бойните ви умения. Ако се справяте изключително добре, небето ще е слънчево и чисто. Започнат ли да ви гърчат прекалено много, облаци ще затулят слънцето и ще започне буря.

Официалните фенсайтове

Ако си се зарибил супермного по играта, само за нея говориш и дори я сънуваш, ето ти няколко местенца, където можеш да срещнеш със себеподобни:
www.farcry2fans.com
www.farcry2-hq.com
www.farcry2game.info
www.infarcry.com
www.FarCry2Game.com
www.farcry2world.com

Настъпи ли битка обаче, ще спре да ви пука много-много за небето. Всичко в играта подлежи на унищожение, така че не можете да разчитате на което и да е прикритие прекалено дълго, поддържайки адреналина си висок. Цели къщи ще могат да бъдат вдигани във въздуха, а нито едно дърво няма да може да издържи на откос от автоматично оръжие и стволът му просто ще се превърне в дъжд от трешчици. В същото време високата трева ще ви дава така нужната за някои мисии стелт среда, но може да приютява и 300-килограмови представители от семейство котки.

Бой на негри в тъмна нощ

В FarCry 2 ще има гигантска разлика при престрелките в зависимост от частта на денонощието, в която се провеждат. Нали си спомняте великата реплика, родила се по време на Втората световна: "Трасиращите куршуми се виждат и от двете страни". Като начало през нощта е тъмно (натюрлих!). Опонентите ви ще имат нужда от повече време да ви локализират и отговорят точно на стрелбата ви, като ще са по-склонни да се струпват около източници на светлина. Всъщност откровено рамбовският подход няма да е много подходящ, тъй като повечето от тях спят през нощта и никога няма да знаете точно с колко противници ще трябва да се справите, атакувайки нечий боен лагер. Затова тактиката с безшумното прокрадване и преексплоатацията на ножа или оръжията със заглушител става значително по-разумна и ефективна.

Стелтът ще е основният ви приятел, независимо дали се бие под прикритието на нощта или не. ИИ-то на враговете ви е безумно добро и адаптиращо се към уменията ви. Нужно е да се намери само едно мъртво тяло, за да се вдигне алармата, а когато ви чакат 40 въоръжени до зъби мъжаги, мисията ви се превръща от тип "атака" в тип "бягайте, крачета да бягаме". Така че ако предпочитате да се промушвате тихо през сенките, ще можете да изчакате падането на мрака в някое от десетките убежища на територията на картата, подобни на тези от Grand Theft Auto сериите. В тях 6-часовото денонощие във FarCry 2 ще се завърта за 24 минути и там ще можете да поправяте оръжията си, да се снабдявате с амуниции и да планирате следващата си мисия. Естествено е добре да пресметнете и колко време ще трябва да пътувате до целта си, защото е доста куцо 6 минути след старта й да се окажете пред един прекрасно романтичен изгрев и няколко десетки освирепели негра, които виждат точно къде се намирате.

Айде на сафаритоу!

През лятото на миналата година програмистите на Ubisoft Montreal, които принципно са кротка и миролюбива порода, заминават за Африка със специална мисия. Официално събират материал и вдъхновение, неофициално се опитват да не умрат от препиване, диви животни и палави африканки с ревниви и силно въоръжени мъже. След две седмици странстване из Кения и спане на открито из саваната, главният дизайнер на проекта Луис-Пиер Фаранд се плеснал по челото, осъзнавайки колко невероято безумен е сетинът на играта. Програмистите се върнали в офисите и започнали да строят нивата от нулата, за да са сигурни, че ще пренесат атмосферата на Черния континент максимално добре на екраните на геймърите. Евала, пичо'е! Малко са тези, които биха отишли да опитат от първа ръка несгодите, на които ще поставят виртуален герой. И все пак дишате прахта на лудите украинци, замъкнали се в Чернобил с тетрадка за записки в едната ръка и гайгеров брояч в другата, преди да започнат разработката на S.T.A.L.K.E.R.

Енджин за шампиони

Специално за нуждите на Far Cry 2, Ubisoft разработва свой собствен енджин. Наричат го Dunia - "свят" или "земя" на доста екзотични езици като персийски, турски, арабски, хинди, урду, пундваби, марати, бенгалски, суахили, асирийски, индонезийски и малайзски. Енджинът поддържа мултиядрени процесори и е оптимизиран за работа както с DirectX 9, така и с DirectX 10. Едва 2 или 3 процента от оригиналния CryEngine код е използван наново, което означава две неща. Че играта няма да изисква Windows Vista и че всички сравнения на визията й с тази на Crysis са истински комплимент за създателите й.
Освен безумната графика, енджинът ще задвижва и ИИ-то на опонентите ви, които вместо да разчитат на скриптове, ще решават на мига как да реагират в зависимост от околоната им среда и ситуация. Освен това ще има поддръжка на atBX технологията на Philips и ако разполагате със съответния дисплей или плазма, ще се насладите на вибрации, светлини и дори вятърни ефекти, пренасящи джунглата в стаята ви. Предвид спецификата на хардуера (и най-вече електрониката му) и съседите от долния етаж е изрязан ефектът на появяващи се от нищото проливни дъждове. Между другото, след сключването на договора между Ubi и Philips се очаква atBX пач и за оригиналния FarCry.

ATI RADEON GRAPHICS NO.1 MANUFACTURER

Prepare to Dominate....

With the Faster and Better SAPPHIRE HD4800 series

Ново измерение в HD игрите
SAPPHIRE HD 4870

DirectX 10.1
ATI CrossFireX™
PCI Express 2.0
Onchip HDCP - HD Beyond 1080p
HDMI with 7.1 Channel Audio
Energy Effieient 55nm process

RADEON
HD 4870

Най-висока производителност в своя клас
SAPPHIRE HD 4850

DirectX 10.1
ATI CrossFireX™
PCI Express 2.0
OnChip HDCP - HD Beyond 1080p
HDMI with 7.1 Channel Audio
Energy Effieient 55nm process

RADEON
HD 4850

7.1 channel SOUND

ATI CROSS FIRE X™ TECHNOLOGY

ATI RADEON™ PREMIUM GRAPHICS

SAPPHIRE

Windows Vista™

HD GAMING - HD Video - Energy Efficient

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Официален дистрибутор
АСБИС България ЕООД
Симеоновско шосе 120
1700 София
тел.: (02) 9699811, sales@asbis.bg, www.asbis.bg

DISTRIBUTED BY ASBIS®

HOT SHOTS

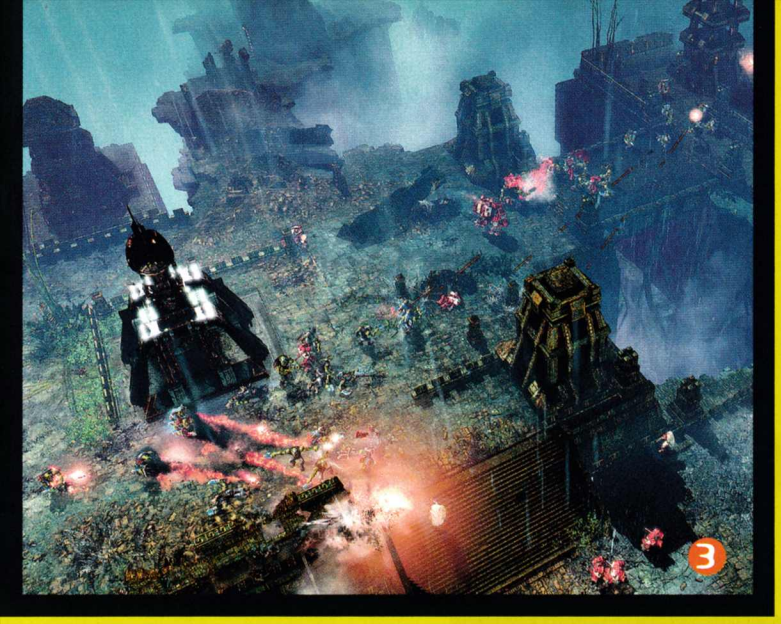
Автор: **Activision**
Жанр: **Стратегия**
Издател: **THQ**
Сайт: **www.dawnofwar2.com**
Излиза: **Пролет 2009-та**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Време е за радикални промени

Warhammer 40,000: Dawn of War II

Представете си игра, която в основата си представлява Dawn of War. Смесвате я с Company of Heroes. Премахвате строенето на база. Накрая добавяте ролеви елементи. Крайният резултат е Dawn of War II. Стратегия, която ще фокусира върху контролирането на малки отряди, които ще пътуват с вас от мисия в мисия и в крайна сметка ще се превърнат в същински машини за убиване. На този етап Dawn of War II изглежда страхотно, но доста въпросителни все още се въртят около нейния геймплей. Дали ограниченият брой на единици, които ще можем да командваме в соловата кампания, ще бъдат в основата и на онлайн битките? Кои други раси, освен хора и орки, ще бъдат игрови? Как предметите, придобити в синглплейър, ще влияят на играта в мултиплейър? Колко различни отряда съществуват в Dawn of War II и как точно са вплетени отделните раси?



1 Качество за сметка на количество
Играчите ще управляват до шест отряда от воини, всеки от които ще бъде ръководен от сержант – герой с уникално име, лице и най-различни специалности. Един от тях ще набляга на тежките оръжия, друг ще е скаут и т.н. Някои лидери например притежават умението „таунт", с което могат да дразнят и привличат към себе си противниците, отклонявайки вниманието им от по-слабите ви единици.

2 Епични сражения
Битките с босовете по картите ще напомнят по-скоро на Diablo II, отколкото на сражение в типична RTS. Съществата ще притежават редица специални умения, ще имат скала с кръв и ще трябва да измислите специфична тактика, за да ги победите. Накрая от тях ще пада предмет с различно качество – бял, зелен, син или лилав. Съответно често срещан, необикновен, рядък и легендарен. Точно както във WoW.

3 Елементи на RPG
Преди началото на всяка мисия ще може да екипирате сержантите с намерените от вас оръжия, брони и аксесоари. Ако междувременно са качили и ново ниво на опит, убивайки достатъчно противници или изпълнявайки конкретна мисия, ще може да разпределите и спечелените до момента точки в някоя от следните категории – далекобойна атака, кръв и меле. Това от своя страна ще ви предостави достъп до нови умения.

4 Тактическо нападение
Система за прикриване в Dawn of War II ще бъде напълно идентична с тази в Company of Heroes. Отрядите ви ще могат да застават на практика зад всичко – пясъчни торби, бетонни стени, огради и прочие.. Това донякъде орязва екшъна в играта, но пък от друга страна засилва стратегическия елемент.

5 Пълно опустошение
За да можем да се справим с окопалите се противници, Relic са направили така, че почти всичко в играта да може де бъде унищожено. Гранати ще разбиват прикритията и ще отчупват части от сградите, а марините, със своите джетпакове на гърба си, ще могат да скачат във въздуха и да се забиват с всичка сила в окопите на противниците, създавайки мощна ударна вълна.

6 Елементът на изненадата
Вражески единици, прикрили се зад голяма стена, няма да могат да виждат вашите отряди! Така че ако успеете да се промъкнете и да ги изненадате, може да устроите засада. Поставете един от отрядите в най-близката сграда за допълнителна огнева мощ, накарайте друг да заобиколи стената и да изненада противниците в гръб, а трети – да използва джетпаковете си, за да прескочи преградата и да се стовари на главите им. Време е за клане

Пламен Димитров

Какво ново от лагера на id Software

QuakeCon 2008

Какво е QuakeCon? Някои го наричат „геймърския Удсток" и място за „мир, любов и ракети". Не знам как се връзват трите понятия, но може би е вярно. Казано накратко, това е най-голямото безплатно LAN парти в света. Изградено е на принципа „донеси си свой компютър" и се организира основно благодарение на доброволци. Освен място, където геймърите демонстрират, че не са отритнати от обществото социопати, през последните години QuakeCon стана и сцена, на която id Software, авторите на легендарната Quake (откъдето идва и името на събитието, както вече сте се досетили), показват най-новите си продукти на масовата публика. С едно вяло E3 и гейм-експото в Лайпциг все още на хоризонта id се опитаха да запълнят лятната суша на новини. Ето какво ни беше показано на партито (понеже QuakeCon е много повече парти, отколкото официално изложение):

Мобилност

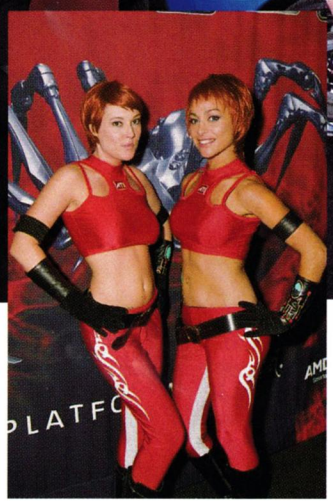
Една от основните посоки, накъдето са се запътили хората от id, е мобилният гейминг. Президентът на „портативното" подразделение на компанията id Mobile – Катерина Ана Канг – която по една случайност е съпруга на легендарния Джон Кармак, показа на публиката кратко филмче от ролева игра по Wolfenstein, както и единствена снимка от RPG по Doom II. Кармак отдавна е на мнение, че мобилните платформи са идеални за походови ролеви екшън игри и сега потвърди желанието на компанията да разработва заглавия за iPhone - небезизвестния смартфон на Apple. Кармак смята, че тази машинка е по-мощна от Nintendo DS и PSP взети заедно и за нея вече са замислени два проекта.

За съжаление на експото не се спомена нищо за следваща част на Quake – играта, чието име носи събитието. Кармак потвърди, че засега няма планове за пълнокръвно продължение на серията. Последната ни среща с нея беше през 2007 с Enemy Territory: Quake Wars, а малко по-рано (през 2005 г.) и с Quake 4. За щастие не всичко е загубено – изпълнителният продуцент на id се разговори надълго и нашироко за Quake Live – браузър базиран онлайн вариант на Quake III Arena. В момента тече неговата затворена бета, в която участват около 50000 играчи, като всяка седмица към тях се включват по още няколко хиляди. Компанията планира да отвори бетата изцяло, но не определи времеви период кога това ще се случи.

На пръв поглед Quake Live е просто старата QIIIA, но тя е и нещо много повече. Първо – безплатна е. Това, разбира се, идва с цената на факта, че джиткатa ще се издържа с реклами. От id обаче твърдят, че рекламите ще са насочени основно към геймъри и няма да нарушават прекалено много вглъбеността на играча. Освен че ще финансират играта, рекламодателите ще организират и турнири с истински награди. Замислете се и за останалите ползи – няма нужда да сваляте или инсталирате нищо и можете да играете от работа. Ако това е генералната линия на гейминдустрията, икономиката на западния свят скоро ще колабира поради ниска производителност на труда.

Обречени

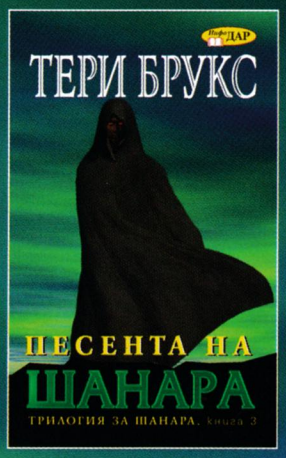
Помните ли, че id пуснаха пресрилийз през май, в който се казваше: „Голямата битка срещу злото продължава в Doom 4"? Е,



явно според тях тогава не сме ги разбрали достатъчно добре, защото Тод Холенсхед, шеф на компанията заедно с Кармак, препотвърди появата на четвъртото издание. Никакви допълнителни сведения обаче не бяха изнесени по въпроса.
Продължение ще получи и друга от класиките на id – Wolfenstein. На нея сме и отделили цели две страници за подробно ревю, така че тук няма да се спираме на новите приключения на B.J. Блазкович.
Черешката в короната и скъпоценният камък на тортата обаче беше изцяло ново заглавие, което не е свързано с досегашните хитови поредици на компанията. Става въпрос за

Ярост

Rage е името на следващия потенциален блокбъстър на Кармак и компания. Това е постапокалиптичен екшън, издържан в стилистиката на културния филм Mad Max. Някъде в бъдещето астероид се сблъсква със Земята, като малко преди катаклизма световните правителства успяват да приютят част от населението в гигантски подземен бункер. Играчът поема ролята на все още безименен обитател на бункера, който излиза в широкия свят, за да "рестартира" човечеството. Никой обаче не очаква, че от катастрофата все пак има оцелели – на повърхността на планетата бродят безброй мутанти, които изпитват към своите зарязали ги събратя само едно чувство – ярост.
Освен мутантите има и оцелели нормални хора. Те са се разделили на различни фракции, обитаващи построени надве-натри градове. Голяма част от играта ще прекарате именно в щуране между тези сламени градчета, като някои фракции са приятелски настроени, други – не чак толкова, а трети направо искат да сложат ръка на бункерния комплекс. Много време ще прекарате и седнал зад волана на някакво превозно средство – возилата ще са интегрална част от геймплея и всеки играч ще може да си ги тунингова както намери за добре. Интересното обаче е, че Rage няма да е отворена sandbox игра по примера на GTA IV. Според разработчиците тя ще е кинематографично преживяване, което все пак няма да ви оставя без никакъв избор. Повече подробности по този въпрос обаче не бяха съобщени.
Като първата игра, използваща най-новия енджин на компанията, наречен id Tech 5, Rage ще предложи огромен игрови свят при доста стабилен framerate (за конзоли, разбира се, при PC-тата принципът е всеки да се спасява както може). В играта има толкова много съдържание, че тя не се побира на два Xbox 360 диска! Поради това част от визуалните ефекти ще трябва да бъдат орязани. Кармак заяви, че издаването на играта на три диска няма да е целесъобразно, отчасти поради "дисковия данък", който прибират от Microsoft. Джитката спокойно се побира на Blu-ray дисковете на PlayStation 3, но Кармак попари надеждите на много фенове на Sony като обясни, че макар "синият лазер" действително да е по-добрият носител, Xbox 360 просто е по-добра платформа за разработка.
Така завърши официалната част на тазгодишния QuakeCon. Представени бяха няколко интересни новини и любопитни заглавия, а останалото, както се казва, е история и гейминг.



ПЕСЕНТА НА
ШАНАРА
КНИГА 3 ОТ
ТРИЛОГИЯТА ЗА ШАНАРА

ИнфоДАР
ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ ИЛИ ПОРЪЧАЙТЕ ОНЛАЙН
С 20% ОТСТЪПКА
www.infodar.com

Жанр: **Екшън**
Издател: **Raven Software**
www.wolfenstein.com
Излиза: **Не е обявено**

Завесата се вдига за новите приключения на В. J. Блазкович

Wolfenstein

Когато се заговори за зората на екшъните, за какво се сещат хората? Най-вероятно за Counter-Strike, нека си го признаем. Но тези, натрупали достатъчно опит (достатъчно стари), без съмнение ще се сетят за Wolfenstein 3D – един от най-първите екземпляри от този вид, придобил култов статус с новия подход към избиването на нацисти, със скритите бонусчета, но най-вече със смелостта си да се нарича 3D. По това време хората още не бяха образовани по въпроса с измеренията, така че им е простено.
Сега годината е 2008-ма и ето, че отново се задава заглавие с името Wolfenstein. Триди-то е изпуснато, защото явно се подразбира. С това издание id Software се присъединяват към философската школа на премахването на всякакви цифри от заглавието с вялата надежда, че никой няма да забележи, че играта е продължение (за справка – Prince of Persia и Alone in the Dark). Това де-факто е четвъртата част от поредицата, след основоположника 3D, продължението му Spear of Destiny и изненадващо добрата Return to Castle Wolfenstein. Сега, седем години след последната ни среща с почитащите Дявола нацисти, id са дръпнали Raven Software на хорото и са им поверили разработката на най-новото си отроче. За какво точно става въпрос?

Да затъмним слънцето

Годината е 1943 и германците започват да усещат, че тоя нацизъм нещо не води към светлото бъдеще, но въпреки това не прекратяват опитите си да цивилизоват света, главно като го прегазват с танкове. Водени от старата немска поговорка, "По-добре е да си обичал и да си загубил, отколкото да водиш война в Русия през зимата", швабите решават да се заемат с нещо по-религиозно и богоугодно от това да изобретяват ракети. Някак нацелват религиозната част, но богоугодната половина им се изплъзва, защото започват да призовават демони, или поне да се опитват.
Далеч зад фронтовите линии, тайна нацистка организация, позната като Обществото Тул (Thule Society) работи над създаването на окултно оръжие, което да изтрие самодоволната усмивка от лицето на Съюзниците.
След години на усилени проучвания и безбожни сметки за прането на черни плащове с качулки, сектата успява да открие безгранично мощен, безкраен източник на енергия, наречен Черното слънце. Те започват да източват силата му и вече потриват доволно ръце с мисълта как ще си го върнат на англичаните за всички техни вицове за Хитлер, но са забравили две неща – Би Джей Блазкович и неговата огнехвъргачка.
Историята се развива в измисления град Айсенщад (да не се бърка с Айзенгард), който има неудоволствието да стане сцена на клането между Тул-упите и нашия солджър. Уилям "В. J." Блазкович е оръжието за масово поразяване на Съюзниците – изпуснаха го през 1992 г. за първия Уолфенщайн и досега не могат да го спрат. В града нашето момче се среща с една от малкото съпротивителни групи в нацистка Германия – Кръгът Крайсау (Kreisau Circle). Това всъщност е истинска историческа група, съставена от немски аристократи, които ясно виждат накъде отива родината им под надзора на Фюрера. Разбира се, в действителност те никога не са започнали сериозна въоръжена съпротива срещу властта, но както вече се разбрахме – историята не е достатъчно интересна. В Wolfenstein Кръгът е вдигнал оръжие срещу Националсоциалистическата партия и прави всичко възможно, за да подпомогне нашия човек.

рата изглежда като напълно стандартен екшън – натискате лявото копче на мишката, пък каквото стане, а около вас се навъртат членовете на съпротивата (не мога да не направя паралел с Half-Life 2).
Поради отворената природа на нивата обаче B.J. може да преодолява препятствия по най-различни начини: дали ще мине през канализацията, за да излезе в гръб на противниците си, или ще се покатери на някой покрив, или пък ще се затича по права линия към вразите в стил "по пет на нож" – всичко това ще решава играчът. Такива обещания имаше за доста игри, но малко уцелиха как точно се прави. Ако се загледаме по-аналитично, именно скриптираните игри, които те водят за носа (без да го забелязваш обаче), имаха най-голям успех – Call of Duty 4 например.
Между нацистите и Черното слънце, освен B.J. естествено, стои още нещо – така нареченият Veil. Оставям на професионалните филолози да спорят дали това се превежда като було, завеса, воал, перде, а защо не и фередже, но в същността си това е паралелна вселена, наложена върху нашата. Засега нацистите са успели да пробият сравнително малка част от воала и се стремят да впрегнат още от енергията на Черното слънце, но в процеса нарушават спокойствието на обитателите му. Скоро след началото на играта Блазкович получава възможността да се придвижва между двете пространства. Докато се намира в пердето, нашичкият Уилям придобива и редица свръхчовешки умения, например може да се движи по-бързо и да вижда противниците си по-ясно. Воалът не е отделна вселена, а променена версия на нашата – в нея съществуват неща, които ги няма при нас и обратното.
Нацистите отбелязват тези разлики и ги маркират – когато B.J. забележи някой от тези маркери, той ще може да се пренесе, за да види за какво точно иде реч. Например в нашия свят има стена, зад която се крият вражески войници. В паралелния обаче тя липсва и тези войници ги очаква доста неприятна изненада. Местните жители на заведенията, както може да се очаква, не са особено дружелюбни. Някои от тях приличат на огромни сини пчели, които събират енергията на Черното слънце и служат като подвижни сандъци с експлозиви, защото, когато ги гръмнете, отделената енергия става смъртоносна.
Повечето от другите обитатели на паралелната вселена обаче не са толкова безобидни. Някои бихте искали да наблюдавате само отдалече – за предпочитане от някоя съседна галактика.
Няма да липсват и множеството секретни локации, които са една от отличителните белези на поредицата. Мултиплейърът е организиран на същия отборен принцип, както и в Return to Castle Wolfenstein, с тази разлика, че сега на свое разположение ще имаме и множество нови енергийни оръжия, специални умения и разбира се – самия veil.
Засега играта изглежда като един огромен миш-маш от Half-Life, Bioshock и Assassin's Creed, но екипът със сигурност има таланта да го забърка по един качествен начин. Кога ще стане това обаче – тази информация имат само някои от съществата в покривалото. Питайте ги, ако ви стиска.

ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

GERMANOS

DIVA FX 22
• Вградена памет: 1 GB
• Графичен дисплей
• Поддържа: MP3, WMA 320kbps и VBR
• Еквилайзери: Natural, Rock, Classic, Pop, Soft, Jazz, DBB
• Литиево-йонна батерия
1GB 29 лв

METRO

DIVA FX 72
• Вградена памет 1 или 2 GB
• Голям 2.4 инчов TFT дисплей
• Литиево-йонна батерия
• USB 2.0
• Поддържани формати: MP3, WMA, WAV, OGG, AVI
• Диктофон - WAV
• Разглеждане на снимки
• FM радио
• 3 вградени игри
2GB 78 лв
1GB 59 лв

handy

VIVICAM X345
• 10 Mpix CCD
• 2.5" TFT LCD
• 3x оптичен zoom
• Видео резолюция: 640x480
• Памет: 32 MB вградена и до 8GB SD/MMC карта
• PictBridge
• USB 2.0
• Размери 92,1x57x27 тегло 138 (без батерия)
199 лв

Всички цени са с включен ДДС

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Electronic Arts**
www.dragonage.com
Излиза: **март 2009**

Владимир Тодоров

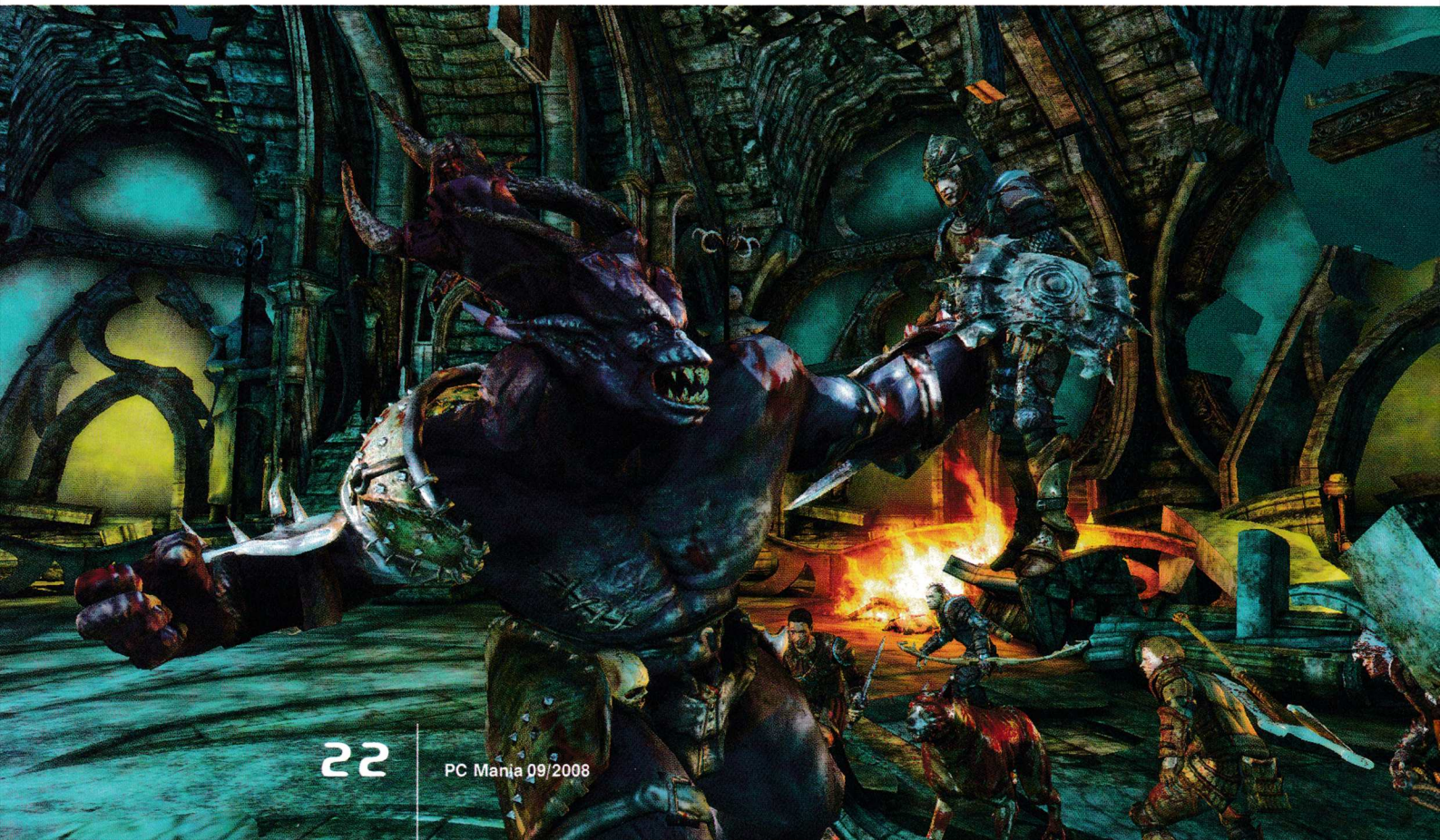
Завръщане към корените

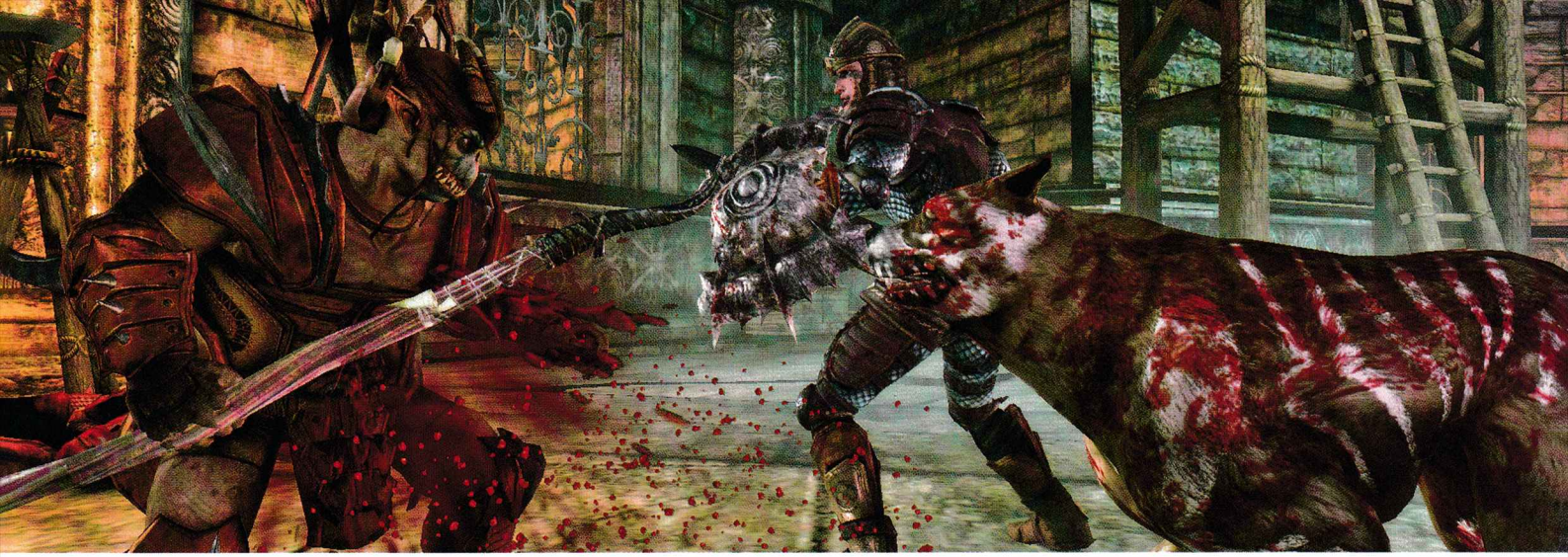
Dragon Age: Origins

Изминаха повече от четири години, откакто BioWare съобщиха за първи път, че работят върху Dragon Age. През цялото това време канадските дивелъпъри не обелиха и думичка по въпроса, освен че това ще бъде „духовният наследник на Baldur's Gate" и няма да е Dungeons & Dragons ролева игра, а ще се основава на оригинален свят, създаден изцяло от тях самите.
Макар и според мнозина E3 да е с един крак в гроба, именно на тазгодишното му издание BioWare разкриха повече информация за проекта Dragon Age. Включително нейното подзаглавие – Origins, което говори само за себе си.
Това ще е първата тяхна игра, в която

произходът на вашия герой

ще бъде от ключово значение. Например ако сте Dwarf Noble – джудже от благороден произход - ще започнете своето приключение в кралския двор на някой от по-големите градове на тази раса. В случай че предпочетете Dwarf Commoner, ще се озовете директно на улиците. Впоследствие ще ви очаква цяла мини история, свързана с вашия произход, която ще ви запознае с механиките на играта и ще ви отнеме поне няколко часа геймплей, за да преминете през нея. Именно тук ще предопределите начина, по който хората в света на Dragon Age: Origins ще ви възприемат. С други думи – в историите за вашия произход вие сами ще оформите своя персонаж като характер. И то с действията, думите и решенията, които взимате. Герой, мъченик или тиранин? Изборът е само ваш. Ако сте почитатели на атмосферата в The Witcher, Dragon Age: Origins определено ще ви се понрави. И тази игра, подобно на изненадващо успешното полско RPG, попада в категорията „тъмно", реалистично фентъзи ако въобще може да се каже, че съществува подобен поджанр. Историята ще фокусира върху битката между Сивите пазители – елитно общество от воини - с безчетна орда от чудовища, заплашваща да погълне света. Според древните писания именно високомерието на хората довело до появата на тези демони. Някога магьосниците се опитали да узурпират небесата, но били отлъчени и преобразени от собствената си поквара. Те се завърнали на земята като чудовища и населили подземните лабиринти от тунели и пещери, някогашен дом на джуджетата. Когато събудили един от Старите богове – древен дракон, заспал в недрата на земята – той се въздигнал като архидемон и ги повел срещу земите на хората.
Четири века изминали от последното нападение. Сега обаче демоните се готвят за нова офанзива...
BioWare си позволиха да ни дадат пример за това как действията ни биха могли да повлияят на хода на историята. В един от градовете например ще открием затворник в клетка, който ще ни помоли да му дадете малко храна. В замяна той ще ни се отблагодари с ключ за магически сандък. Намерете нещо за хапване и той ще





си удържи на обещанието. Или просто го наръгайте и изтръгнете ключа от безжизнените му пръсти. Толкова е просто. Решението ви обаче няма да остане без последствия в по-късен етап от играта. В Dragon Age: Origins ще можем да избираме измежду

три архетипа - воин, магьосник и разбойник

От BioWare обещават пълна кустомизация на героя ни, включително пол, раса, външни характеристики и множество „класове", в които ще можем да специализираме в един или друг момент от играта. Но на този етап не знаем кой знае колко по въпроса. Бойната система обаче се очертава като един от най-любопитните аспекти на играта. Особено що се отнася до магиите и високото ниво на интеракция, което те ще позволяват.
Да речем, че срещу вас са се втурнали няколко жадни за кръв чудовища. Какво правите? Вашият магьосник прошепва заклинание, с което залива пода с мазна, хлъзгава и лесно запалима течност. Това определено ще ги забави. И докато се мъчат да ви достигнат, залитайки във всички посоки, защо просто не метнете една огнена топка към земята и не изпепелите всичко пред очите си? Да, това е възможно. Но има и още. Подът гори, а вие трябва да стигнете до отсрещната страна на стаята. Вашият маг може да призове снежна буря, с чиято помощ ще потуши огъня. И това са само малка част от възможните комбинации от магии, които ще можем да правим. Dragon Age: Origins е

изцяло сингълплейър ориентирана ролева игра

но често към вас ще се присъединяват до три на брой NPC-та, които ще ви помагат в нелеките сражения, които ви очакват. Може да контролирате своята група от приключенци чрез класическата за Baldur's Gate перспектива от птичи поглед или да се приближите към действието и да поемете управлението на героя си от трето лице, когато в употреба ще влязат мишката и клавишите W, A, S и D. Нещо като офлайн вариант на World of WarCraft. За това усещане допринася и интерфейсът – в долната част на екрана ще откриете лента с икони за всичките ви умения и магии.
Като цяло битките ще протичат в реално време, но за разлика от Mass Effect, винаги ще може да паузирате действието, за да планирате внимателно следващия си ход. Това ще ви даде възможност да изготвите и следващото си комбо. Както стана дума, съществуват най-различни комбинации от магии. Същото важи и за меле атаките. Ако да речем воин удари противника си със щит, това ще свали гарда на врага и ще отвори възможност за нанасяне на допълнителни атаки. Особено впечатляващо изглежда сражението с няколкометровото огре в качения наскоро в интернет трейлър, от което ясно личи, че

екшън елементът ще преобладава

Когато го откривате на върха на кулата, то е приклекнало удобно в един от краищата и спокойно гризе човешка плът. Вашата поява обаче го разсейва и то се втурва с мощен рев и течащи лиги. Огрето притежава набор от най-различни специални умения. Хваща огромни каменни канари и ги мята към вас. Опитва се да хване някой от спътниците ви с една ръка, да ги вдигне във въздуха и да ги налага със свободния си юмрук. Определено е корав противник. След около едноминутно сражение, изпълнено с много кръв, ревове и крясъци, воинът в крайна сметка довършва огрето, скачайки към него, събаряйки го на земята и забивайки меча си право в главата! И всичко това, пресъздадено с една зрелищна и брутална кътсцена... С Dragon Age: Origins BioWare най-накрая посмяха да се завърнат към своите корени, към компютърните игри, които ги направиха толкова популярни. Това ще е първата им PC ексклузивна игра от три години насам, когато пуснаха на пазара Jade Empire единствено за Xbox 360 и когато трябваше да чакаме цели 25 месеца, за можем да играем на нея и на своя компютър. Сега Dragon Age: Origins излиза единствено за PC, при това съвсем скоро – още в началото на следващата година. Най-накрая BioWare помислиха и за онези свои фенове, които бяха с тях от самото начало...

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Bethesda Softworks**
www.fallout.bethsoft.com
Платформа: **PC, PS3, X360**
Излиза: **Края на 2008-ма**

Георги Панайотов

Мир, свобода, бекон и яйца - американската мечта!

Fallout 3

Когато се заговори за Fallout 3, едва ли е имало геймър от старата школа, който да не изтръпне. И няма как да е иначе! Та това е продължението на една от най-култовите изометрични ролеви игри на всички времена. Игра, дарила на света ролевата система S.P.E.C.I.A.L., Nuka-Cola-та и опцията да изиграеш ролята на адски харизматичен пич, боцкащ се с наркотици и препиващ по малкото оцелели барове.

Единствените притеснения около заглавието бяха, че се разработва от Bethesda Softworks, които до момента са се занимавали само с фентъзи заглавия и не всички вярваха, че ще успеят да пренесат духа на оригиналния Fallout в новата игра. Второто притеснение дойде от въпроса: "Как точно ще се играе Fallout 3 и в каква перспектива ще е?". Отговорът на Bethesda - "От първо или трето лице, в реално време." още повече смути феновете. Но след като всички видяхме Mass Effect, едва ли има място за съмнение, че ролевите игри и шутърите могат да бъдат успешно миксирани.

Очаквания

Оптимистично
- Fallout, копеле!
- Кръв, драма и още кръв!
- Дори само шутинг частта е достатъчна за направата на хит

Песимистично
- Първи опит на Bethesda в sci-fi жанра
- Повече екшън, отколкото ролева игра?
- Сравни Oblivion с Baldurs Gate 2...

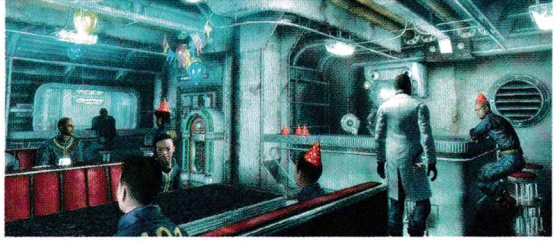
Премиерата ще ми докара:
- Рязък спад в социалните контакти
- Рязък спад в сексуалните контакти

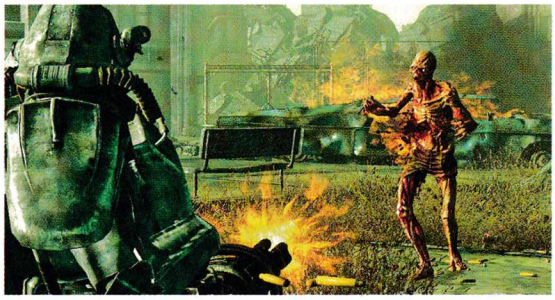
Един постапокалитичен свят

Светът на Fallout е преживял Третата световна война, в която най-лошите предсказания се сбъдват (рояк от ядрени ракети скрива слънцето, човешката раса е полуизчезнала, цената на Nuke-Cola-та скача неимоверно...). Повечето гъзари успяват да осигурят за себе си и своите семейства достъп до бомбоубежища, но по-голямата част от населението загива по време на или след ядреното фанданго. Скоро Земята е напълнена от мутанти, зомбита и мутирали зомбита, а редът и законът никакви ги няма. Властта попада в ръцете на различни фракции, гонещи собствените си интереси и живеещи в перманентна война помежду си.
Главният герой, т.е. вие сте един от оцелелите в бомбоубежище Vault 101. Прекарвайки целия си живот в стерилната му среда, ще бъдете принудени да опознаете от нулата зловещо негостоприемния външен свят, за да откриете баща си. Любопитен ще е методът за създаване на герой. Вместо да минете през няколко прозореца, ще изберете външния вид, класа и специалните си умения в интерактивни мини игри, които ще послужат и за интро към самата история. Fallout 3 ще предлага 14 умения, а таванът на нивото, което ще можете да достигнете, е 20.

На война, като на война

Fallout 3 отново ще използва ролевата система S.P.E.C.I.A.L. за определяне на успеха/неуспеха на всяко действие на всеки персонаж. Промяната в сравнение с предишните части ще е перспективата на камерата и факта, че вместо походова, играта става в реално време. Всъщност новият Fallout може да бъде изигран съвсем спокойно като шутър. Представете си S.T.A.L.K.E.R., но с повече ролеви елементи, специални умения и развита ин-гейм икономика. Естествено, можете да използвате и специалната система, която спира времето и показва различните зони на поражение в противниците ви. След като





направите избора си за прецизен изстрел, ролевата система изчислява доколко е бил успешен и какви щети сте нанесли, а вие се радвате на slow-mo кадър, в който проследявате полета на куршума до целта. Системата за нанасяне на щети в отделни зони ще работи и в реално време. С тежко оръжие, например пушка помпа, ще можете да оставяте опонентите си без ръце, крака, а най-добре - без глави. Така няма да ги убиете, но ще направите задачата доста по-лесна.

Естествено, ще трябва да се съобразите и с вида на противника, с който се биете. Ако за зомбитата един изстрел в гърдите е достатъчен, то когато се сблъскате с първите опоненти в екзоскелетни брони и тежки картечници, може да ви потрябва нещо по-мощно.

Шум и награди

Още преди да е излязла, играта успя да вдигне толкова много шум около себе си, колкото и Lucas не направи с цялата промо кампания на новия Star Wars филм. Като за начало играта бе забранена в Австралия, още преди да е излязла. Тамошната организация за класификация на филми и литература (OFLC) отказа да сложи възрастов рейтинг на постапокалиптичния купон във Fallout 3. По този начин практически забрани продажбата на територията на Австралия. Причина за забраната е възможността главният герой да използва наркотици, за да подобрява рефлексите и уменията си. Bethesda подминаха много спокойно поредното доказателство за тъпоглавието на държавните чиновници и обявиха, че ще има опция за цензура.

В резултат на това OFLC й дадоха рейтинг от MA 15+, който забранява продажбата й на лица под 15-годишна възраст. Това е максималният възможен възрастов рейтинг, който една игра може да получи на територията на Австралия.

В същото време на тазгодишното E3 стотици колеги от специализираните медии и фенове получиха серия от оргазмени подмокряния, гледайки презентацията на играта. В крайна сметка Fallout 3 вече държи гордо титлите "Game of E3 2007" (IGN), "Best Role-Playing Game of E3 2007" (Gamespot), "Best Overall RPG 2008", "Best Overall Console Game 2008" и "Overall Game of the Show 2008". Както и суперпрестижните "Best Role-Playing Game" и "Best of Show for E3 2008".

Джаджи

Освен стандартните пушкала (пистолети, карабини, пушки и т.н.) и няколко доста оригинални хрумки под формата на средства за "сравнително масово унищожение". Най-впечатляваща е прашката за мини атомни бомби. Както се сещате, това преносимо устройство за изравняването на цял квартал с земята няма как да не е ефективно, особено срещу тежко бронираните противници. Най-безумните оръжия ще можете да си ги правите сами, комбинирайки предмети от остатъците на човешката цивилизация. Не бях и подозирал, че кутия, в която да си носиш обяда, една шепа капачки от бирени шишета и механизиран плюшен меч са достатъчни за направата на самоходна осколъчна бомба!

Едно от най-опасните ви оръжия всъщност ще бъде... куче. И то не обикновен домашен любимец, а звяр, носещ култовото (за куче) име Dogmeat. Не знам дали Bethesda са надничали над рамото на Питър Молиньо, докато е работил над Fable 2 или обратното, но е факт, че четирикракият киноид ще е ултраполезен в откриването на радиация, амуниции, артефакти, душене на противници и въртене на опашка.

Поредицата от книги на Пратчет за Ринсуинд и Багажът (от мъдро крушово дърво) са доказали, че присъствието на питомец винаги е печеливш ход и дава широко поле за внасянето на обилни количества хумор.

След Oblivion не се съмнявам, че играта ще е с перфектно техническо изпълнение, а фактът, че едновременно се разработва и за конзоли, води до предположението, че графиката ще е силно оптимизирана. Въпреки че нещо ми подсказва, че за всеки останал на едноядрен процесор и dx 9 видеокарта, ъпгрейдът ще е наложителен.

Жанр: **Екшън от трето лице**
Издател: **THQ**
www.saintsrow.com
Излиза: **октомври 2008**

Иво Цеков

Да си гангстер винаги е модно

Saints Row 2

Когато преди няколко месеца на пазара излезе Grand Theft Auto 4, специалисти и фенове побързаха да обявят началото на нова ера в гейминдустрията. Последното издание от поредицата действително се превърна в абсолютен бестселър и мнозина говорят за него като за най-добрата игра, правена някога. Всенародните тържества бяха помрачени единствено от факта, че излизането на GTA4 за PC бе отложено чак за края на 2008 г. И макар почти никой да не се съмнява, че и компютърният вариант ще бъде страхотен, конкуренцията се раздвижи и побърза да се възползва от така появилия се вакуум.

Да влезе Saints Row 2!

Само преди месец представители на геймкомпанията THQ обявиха, че втората част на хитовия им екшън от трето лице Saints Row ще излезе през октомври тази година. Тази новина предизвика фурор сред почитателите на поджанра, популяризиран от Grand Theft Auto сериите. Същевременно сигурно някои от вас леко недоумяват, защото заглавието не им звучи познато. Това е разбираемо, тъй като първата част на Saints Row бе издадена ексклузивно за XBOX360 през лятото на 2006 г. Тя бързо се превърна в популярно заглавие, като дори само демото на играта постави рекорд по онова време – за първата седмица от пускането му в XBOX Live Marketplace то бе свалено от над 350 000 души. Самата игра получи изключително добри отзиви, като всеобщото мнение бе, че Saints Row използва в основата си геймплейя на GTA, но същевременно добавя и доста нови елементи, които значително подобряват качеството. Saints Row получи награда за „Най-голяма изненада за 2006 г." и с над 2 милиона продадени копия бе включена в Платинения лист на X-BOX. На фона на тези постижения повече от логично бе, че Volition Inc. и THQ ще обявят втора част на играта, която

вече ще се опита да пренесе популярността си и в PS3 и PC вселените. Историята в Saints Row 2 започва там, откъдето свършва първата част. Действието се развива в град, наречен Стилуотър, който макар и измислен, до голяма степен е базиран на американския мегаполис Чикаго. Като всяко друго населено място с подобни мащаби, Стилуотър има своите проблеми с организираната престъпност и уличните банди. Не по-малко от четири подобни групировки си оспорват правото да контролират улиците и случващата се там незаконна дейност.
В Saints Row нашият герой – безименен младеж, попаднал в средата на гангстерска престрелка – бива спасен от лидера на Светците от 3-та улица и впоследствие постъпва в техните редици. В хода на действието играчът постепенно се изкачва в гангстерската йерархия, като вкарва нови и нови територии в зоната на Светците. Същевременно той се оказва замесен и политически интриги, които не вещаят нищо добро. Така в самия край на първата част нашият човек попада на една яхта заедно с кандидата за кмет на Стилуотър, където избухва бомба и героят изпада в кома. Saints Row 2 ни показва Стилуотър 5 години по-късно. Бандата на Светците се е разпаднала, повечето й лидери са или убити, или в затвора, а полицаят, свързан с инцидента на яхтата, вече е станал шеф на полицията в града. Така героят трябва да започне от нищото и да възстанови своето влияние и власт върху отнетите му територии. На пътя му ще застанат нови гангстери, съмнителни бизнесмени и още много други препятствия.

Гангстер по поръчка

Подобно на своя предшественик, Saints Row 2 предлага отворен геймплей, в който играчът има свободата да обикаля огромния град и да изпълнява множество основни и странични мисии. От Volition Inc. обещават много подобрения, които да направят играта още по-интересна, а усещането – по-истинско.
Едно от най-интересните неща от първата част бе възможността за разнообразна кустомизация на героя. Сега възможностите са дори още повече. На първо място може да избирате дали да играете с мъжки или женски персонаж. Наред с това почти всеки един детайл – възраст, килограми, ръст, походка и какво ли още не – могат да бъдат настройвани според вашите желания.
Разбира се, всеки уважаващ себе си гангстер трябва да има съответните скъпи дрехи, бляскави бижута и татуировки. Не се безпокоите, ще имате пълна свобода при избора на облекло и аксесоари на героя или героинята си, които ще може да моделирате без ограничение. И накрая: ще може да кустомизирате не само играча, но и неговите къщи. Представете си един малък палат, обзаведен с най-новите мебели, аудиосистеми, билярдни маси и дори пилон за екзотични танци – всичко това е на ваше разположение в Saint Row 2. Остава само да си набавите парите, с които да го закупите. А парите ви няма да дойдат просто така. Ще са ви необходими много умения и търпение, за да се изкачите на върха на гангстерската стълбица. На помощ идва цял арсенал от оръжия, който, наред с традиционни такива, ще включва и доста екзотични като парен чук, огнехвъргачка, резачка и др.
По време на мисиите ще може да използвате противниците си като живи щитове, а когато са повалени на земята, ще ги довършвате с един последен удар.
На свой ред полицаите също няма да бъдат безразлични към гангстерските ви подвизи. Подобно на GTA и тук отношението на пазителите на закона към вашия герой се измерва в определен брой звезди, които се покачват, когато ставате по-търсен. Накрая по петите ви ще тръгнат спецчасти и ФБР, а преследванията ще бъдат с коли, хеликоптери и моторни лодки. Успешното изпълнение на всяка мисия, а така също и съответните попълнения във вашия гараж и ефектните татуировки ще увеличават точките респект, които героят ви има. Това на свой ред ще привлича все повече членове към вашата банда и ще открива пътя ви нагоре. А когато решите, че Стилуотър е станал прекалено тесен за вашата гангстерска империя, може да премерите сили в кооперативен мултиплейър с приятел.

Една от малкото критики

към оригиналния Saints Row бе свързана с графиката, която на моменти не изглеждаше толкова гладко, колкото останалите елементи. В резултат Volition Inc. обявиха намерението си да представят качествено подобрен във визуално отношение продукт. Цялата графична система е преработена така, че да създаде много по-детайлен и жив модел на града. Добавени са и климатични ефекти, като облаци и дъжд, които да придават по-завършен вид на света. Наред с това, случайните минувачи също изглеждат и се държат естествено – те разговарят, пушат нервно и реагират на всички действия на героя.
Подобрена е и физиката на колите, за която в Saints Row се твърдеше, че не е особено реалистична. Сега ще има по-стабилен контрол над автомобила, а всеки сблъсък ще води до останалите модерни напоследък повреди по превозните средства.
Откакто серията Grand Theft Auto остави своя отпечатък в гейминдустрията, много игри се опитаха да пробият на пазара, подражавайки й. Някои бяха прилични, други се провалиха тотално. Въпреки че използва основно геймплей-елементи от Grand Theft Auto, Saints Row 2 трудно би могла да бъде наречена просто поредния GTA-клонинг. Тя е прекалено мащабна и амбициозна, а първата й част пожъна достатъчно голям успех. Така че въпросът тук е не дали ще бъде добра игра, а по-скоро дали действително ще може да пресъздаде успеха на първата част и да изгради върху него една наистина велика игра. И ако другото предстои да се види, то със сигурност амбицията е налице.

Жанр: **Тактически шутър**
Издател: **Ubisoft**
www.brothersinarmsgame.com
Излиза: **23 септември 2008**

Георги Панайотов

Ако искате да излезете от ада, трябва да го прекосите!

Brothers In Arms: Hell's Highway

След брутално наспамване на гейм пазара с шутъри, експлоатиращи WW2 тематиката, като че ли последва леко затишие. Това е нормално при положение, че едва три проекта успяха да се откроят сред плявата. Medal Of Honor беше първият "голям" в играта и успя да се задържи на тази позиция, Call of Duty хитро избяга към модерната епоха след третата си част, а Brothers of Arms бе подплатен с тактика и екипна интеракция, които компенсираха по-слабата му shooting страна. И докато първите два франчайза малко или много отсвириха борбата срещу немците, дизайнерите от Gearbox се надяват да поизсмучат още малко темата за Втората световна.

Денят на загубата

Интересно е, че в третата Brothers In Arms игра Gearbox са решили да пресъздадат едно от най-неуспешните сражения за съюзниците. Операция Market Garden е пълен провал, откъдето и да го погледнеш. Според разработчиците, това им е дало достатъчно свобода за действие и в същото време усилва драматизма на битката. Само че на моменти май са пресекли тънката граница между драматичност и обикновена драма в стила на сапунените опери. Ще поемете ролята на сержант Matthew "Matt" Baker - лидер на взвод, натоварен с тежката задача да избира кой от другарите му ще живее или ще умре. Всъщност акцентът на играта ще се разпредели по равно между екшъна и морално тежките решения, които трябва да вземете.

Въпреки че ще има опции, в които самосиндикално да можете да се справите със ситуациите, взводът ще е основното ви оръжие. А тъй като няма "безкръвен" метод за разрушаването на картечно гнездо или спирането на танк, често ще трябва да жертвате кашиците си. В този момент Gearbox изгадняват брутално, давайки на всеки от подопечните ви име и достатъчно добре разказана история, за да го почувствате близък.

И ако случайно не сте коравосърдечно копеле, миещо си зъбите с машинно масло, няма как да не се замислите здраво, преди да изпратите солджъра на самоубийствена атака. За родителите, гаджето и малкото му сладко кученце, чакащи го да се прибере у дома... и то не в дървен сандък с американския флаг отгоре.

Братя по... специализация

В играта са включени почти всички най-популярни оръжия от Втората световна война. Нищо ново, ние много добре си ги знаем кои са, какво правят и с какво се различават едно от друго. Мдам, не е леко да си гейм журналист и да описваш за 20-ти път, че M1 е пушка, която в комбинация с малко оптика кара немските каски да цъфтят като саксия с майски рози. Panzerfaust-ът пък е едно дебело подобие на базуката, хрупащо танкова броня като солети. Така че оставяме тези факти настрана. По-интересно е, че всеки един войник във взвода ви е специализиран в употребата на различно оръжие. Ще имате на разположение стандартни щурмоваци с леки картечници, съпорт групи с тежки такива и спецове в боравенето на снайпери и базуки.

Това още повече усложнява решението ви да изпратите някой на сигурна смърт, защото не знаете дали няколко минути по-късно няма да ви потрябва. ИИ-то е поумняло драстично в сравнение с предишните заглавия и ще ви улесни дотолкова, че когато определите точките за атака, няма да се втурне презглава срещу немските картечници, а ще търси прикрития и ще помага на изпадналите в беда съратници. В същото време вие ще трябва да решавате как точно да протече атаката. Отново присъства елементът с прикриващия огън.

Ако пуцате достатъчно настървено в посоката на враг или група от шваби, те малко по-малко ще подмокрят гащите, докато накрая не се кашират напълно зад укритията си, давайки шанс на щурмоваците ви да се прегрупират и минат в атака.

Този геймплей е както, хмм... "иновативен" и интересен, така и доста фрустриращ на моменти. От него идва и основното ми притеснение за играта. Напоследък геймките стават все по-бързи и екшън ориентирани, а феновете им не се кефят да взимат стратегически решения, дока-

Очакванията

Оптимистични:

- Добър микс от геймплей стилове
- Множество оръжия и машини за употреба
- Разчупване на изтъркания жанр WW2 Shooter

Песимистични:

- WW2 Shooter - не може да стане по-банално от това
- Прекалено много чувства и емоции за един шутър
- Вероятно ще е прекалено трудна за масовия вкус

Реалистични:

- Ще поживеем, ще видим

то имат възможността просто да се гмурнат сред куршумите. От друга страна именно този елемент успя да издигне първия Brothers над плявата от WW2 клонинги. Възможността за управление на машини и танковите сблъсъци също изглеждат доста интересни.

Operation Market Garden

От 17-ти до 25-ти септември 1944 година съюзниците провеждат най-голямата за войната сухопътна инвазия на територията на Холандия, достигайки до Германия.
88% от използваните войски са пехотинци, извозвани от Англия със самолети и безмоторни планери. Целта на операцията е обезпечаването на безопасно навлизане на съюзническите войски в Европа през река Рейн. "Баща" на плана Market Garden е не кой да е, а живата (за времето си) военна легенда ген. Монтгомъри.Очаквало се операцията да протече чисто и защитната линия Зигфрид да бъде завзета. Очаквания, базирани на сведенията, че в Холандия има само немски ветерани и взводове на хитлерюнген.
Всъщност тогава в Холандия се намират две танкове дивизии, изпратени на кратка почивка. Да, ветерани, но не в смисъл на престарели воини, а на найдоброто, с което Германия разполага. След първоначалния успех на акцията съюзниците се сблъскват с тежък отбор, а само за първия ден от операцията Америка губи повече войници, отколкото за цялата война в Залива.
Повечето от самолетите и планерите биват свалени още във въздуха, а оцелелите на земята се изправят срещу тежки бронирани танкове и елитна пехота. Атакуващите сили така и не успяват да достигнат до Рейн, а офанзивата се превръща в отчаяна защита. Съюзниците губят почти всичките си елитни парашутни дивизии. Едва половин година по-късно, март 1945-та немците отстъпват от тази позиция.

Малко сухи факти

Brothers In Arms Hell's Highway ще използва Unreal Engine 3 с пълна поддръжка на Direct X 10.
В момента има едно кило геймплей клипчета, които показват, че солджърите изглеждат страхотно, взривовете също, но цялостната визия на играта е доста сумрачна. Всъщност е откровено тъмна - в едно от демотата се опитвах неуспешно да видя по какво точно стреля един от дизайнерите, говорещ за играта.
Така и не успях. За сметка на това гледката на няколко Шърмана, излизащи от горичка и помилащи укрепените в сградите на близкото селце нацисти, бе наистина впечатляваща.
Но истински коментар за графиката на играта ще може да бъде направен, едва след като я видим реално на мониторите си. До тогава остава да почакаме... не много.

Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **ValuSoft**
www.legend-game.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

Легенда за клонингите

Legend: Hand of God

Малко игри са си позволявали да копират толкова безсрамно, колкото Legend: Hand of God. Чудиш се на Diablo ли играеш, на Titan Quest ли... Приликата с митологичното RPG на Iron Lore е особено поразителна – както във визуално отношение, така и като геймплей...
Но това не е непременно нещо чак толкова лошо. Пък и в месеци като този, в който буквално се чудиш откъде да изкопаеш някоя що-годе сносна игра, за да си убиеш времето в задушните следобедни жеги, нищо непретендиращи клонинги като Legend: Hand of God са добре дошли.

Историята е семпла

и навява натрапчиви спомени за Oblivion. В свят, населен от хора, орки, гоблини, тролове, джуджета и елфи, съществувал самонадеян магьосник на име Каскарас. Той вярвал, че може да контролира демоните от царството на сенките и да ги използва в битката срещу гигантите и зеленокожите. Заклинателят отворил портал към тяхното измерение и ги призовал. Съвсем скоро обаче те покварили и него, след което армиите им залели света.
В отчаян опит да спре нашествието кралят на хората, с помощта на няколко джуджета-свещеници, запалил магически огън край портала между двата свята. Неговият пламък бил толкова силен и изпепеляващ, че демоните не можели да минат и да влязат в нашия свят. Кралят изградил манастир около него и създал специален орден, чиято цел била да пази огъня с цената на живота си. Защото ако той изгасне, мракът отново ще залее света ни...

Раждането на един герой

В Legend: Hand of God ще поемете управлението на Таргон – един от последните пазители в Ордена на свещения пламък. Не може да променяте абсолютно нищо по неговия външен вид, камо ли да изберете женски персонаж. Любопитно е да се отбележи, че визията му дължим на българина Иван Чакаров – главен художник в Master Creating (известни най-вече с Restricted Area - друг Diablo-клонинг). Един бърз поглед в credits-а на играта показа, че той не е и единственият ни сънародник, работил по играта. Мярнах поне още пет имена на българи, най-вече художници и аниматори, които работят в това немско студио. Ние сме навсякъде, а? Но да караме по същество...
Щом изберете New Game, директно скачате в играта. Незнайна фигура изгасва свещения огън, демоните се изливат от портала на талази, а вие се озовавате изпаднали в безсъзнание край брега на малка рекичка. Намира ви елфическата фея Луна – вашата малка и вярна спътница. Тя е може би един от малкото интересни елементи в играта, тъй като заема мястото на стандартния курсор. В самото начало ще ви дава различни съвети, които да ви помогнат да се ориентирате в света, а щом влезете в първата пещера, ще откриете и най-същественото ѝ приложение. Тя осветява пътя ви и ви помага да се ориентирате в мрака – едно наистина нестандартно, почти оригинално решение от страна на авторите.
Феята често пуска и разни иронични коментари. Техният проблем обаче е, че в началото са просто посредствени, а след няколко часа игра се превръщат в особено дразнещи, тъй като започват да се повтарят. Ако оставим това на страна обаче, едно от малкото неща, с които ще запомня Legend: Hand of God, е именно с тази малка хвърката феичка.

Пътят на уменията

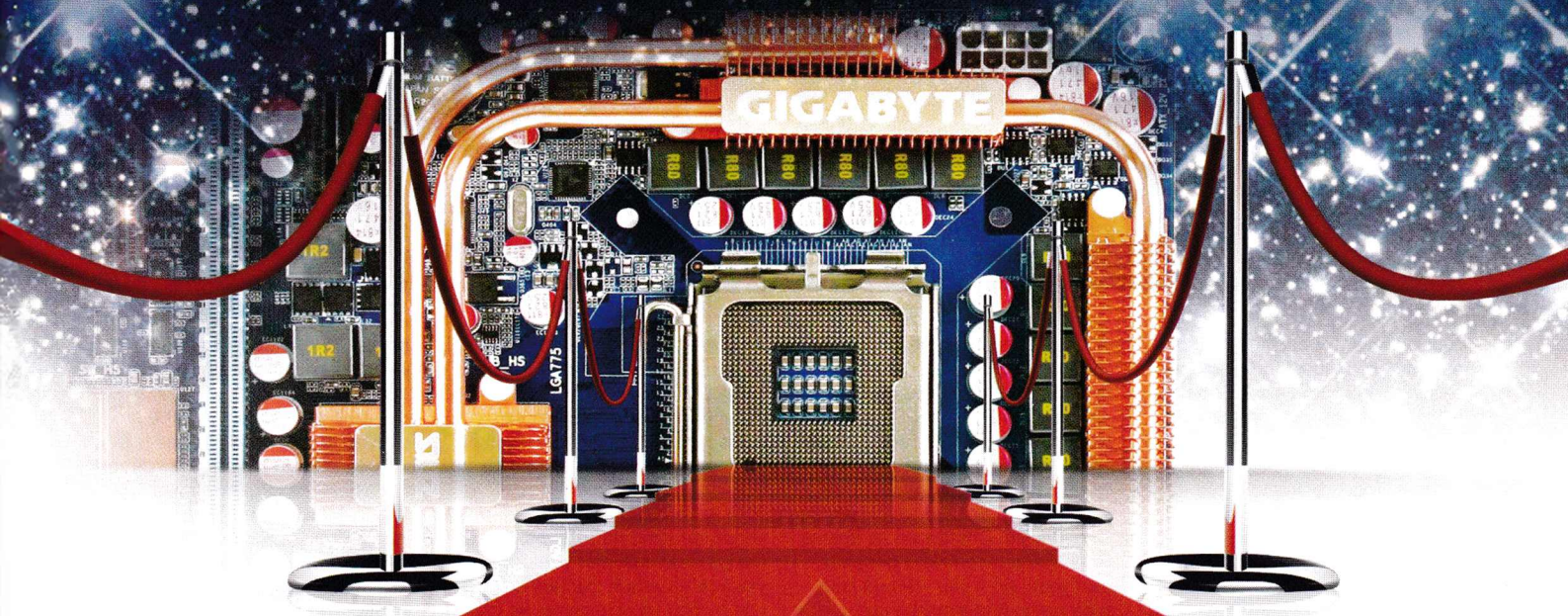
Веднага щом започнете играта, трябва да изберете два от общо петте пътя, по които може да тръгнете - войн (Warrior), магия (Magic), престъпник (Villain), пустош (Wilderness) и вяра (Faith). Различните комбинации от тях ще образуват цели де-

Tomorrow's Technology Today

GIGABYTE P45 / G45 / P43 / G43 **VRD11.1** Motherboards

100% Ready
for the Latest Intel CPUs

intel P45 EXPRESS CHIPSET | intel G45 EXPRESS CHIPSET | intel P43 EXPRESS CHIPSET | intel G43 EXPRESS CHIPSET | intel P31 EXPRESS CHIPSET | intel G31 EXPRESS CHIPSET



New VRD11.1 Design

DYNAMIC ENERGY SAVER Advanced GIGABYTE

New VRD11.1 Design 100% Ready for the Latest Intel CPUs

6 DYNAMIC -GEAR Power Switching

World's Leading Energy Saving Technology

GIGABYTE Dynamic Energy Saver™ Advanced / Ultra Durable™ 2 Motherboards

EP45-DQ6 | EP45-EXTREME | EP45-DS3R | EP43-DS3R | EP31-DS3L | EG31MF-S2

Product features may vary by model and region.

VALI COMPUTERS The Leader in Energy Saving Motherboards

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™

В мрак като този единствено феята ще осветява пътя ви

Довършващ удар от близо

сет различни класа, точно както при Titan Quest (с малката разлика, че тук не може да играете с един-единствен път). Например Faith, съчетан с Wilderness, ще ви превърне в Arcane Archer, докато Magic с Warrior – в Battle Mage. Разнообразие има, а уменията във всяко едно от дърветата са интересни и полезни (макар че със сигурност не и оригинални). Общо взето тук може да очаквате всичко, с което сте свикнали до момента. Воинът скача към съществата и ги разбива с мощен удар, магът мята огнени топки, паладинът си пуска щит, който го прави неуязвим за кратко, а стрелецът трови врага със своите пронизващи стрели.
Освен малката фея в Legend: Hand of God има още една интересна идея –

кинематографичните битки

Всички знаем колко време отнема достигането на някой бос, който обикновено е поне два-три пъти по-голям от вас самите. Гледката му почти винаги е внушителна, но в момента, в който битката започне, вие обикновено го удряте в... колената. В най-добрия случай! Когато той замахне с гигантското си оръжие пък, вместо да се стовари на главата ви, то пада зад гърба ви. Това определено не допринася за атмосферата на която и да е игра. Master Creating са намерили изход от това положение. Когато героят ви замахва към по-голямо чудовище, да речем трол, той ще скочи към него и ще се опита да го фрасне в главата. Или пък в рамото. Но със сигурност не в краката. Първите няколко пъти това изглежда готино. Малко по-късно осъзнавате, че по-различни движения няма да видите и всичко занапред ще се повтаря. От време на време се появява и по някой довършващ удар, но – уви – нищо кой знае колко впечатляващо.
Общо взето цялостното изпълнение на тази идея, колкото и добра да е тя, е куцо.
Един от

основните проблеми

на Legend Hand of God е, че светът й, макар наистина красив, е празен, а странстването из него – изпълнено с еднообразно щракане на мишката по съществата наоколо. Дори срещата с елфите, говорещи на езика на Толкин (не знам дали за това нещо не трябва и да се плащат някакви авторски права...), не успя да ме впечатли особено.
Има какво още да се иска и от управлението на играта. Можете да „поставите" специално умение на левия, десния и средния бутон на мишката, но достъпът до всички останали възможности е крайно ограничен поради липсата на нормален тулбар, какъвто например имаше в Titan Quest. Освен това някои умения не се задействат с всеки клик, особено при по-големи мелета, което може да ви доведе до нервен срив.
Друг дразнещ елемент са репликите на героите. И най-обидните думи по адрес на актьорите, взели участие в това начинание, ще бъдат твърде слаби. Специални „похвали" заслужава момичето (поне така си мисля), дало гласа си за озвучаване на малката фея. Нейният тембър е особено пискливи, неприятен и пронизващ. Сякаш е на някое ненормално дете, избягало от местната лудница. Така че най-добре за ушите ви е да намалите говора, ако решите да се занимавате с тази игрица. Иначе рискувате да нанесете сериозни увреждания на слуховия си апарат.
Визуално обаче, както вече стана дума, играта изглежда великолепно, макар и често да се чудите дали някои текстури не са директно откраднати от Titan Quest. За жалост Legend: Hand of God често крашва на десктопа, а след по-продължителна игра може и направо да доведе до пълно „замръзване" на компютъра, което се оправя единствено и само с рестарт. Това са все неща, които не допринасят за подобряване на цялостната атмосфера. А иначе тя въобще не е лоша. Така че ако сте фенове на екшън-ролевите игри и наистина няма какво да правите през това морно лято, може и да пробвате Legend: Hand of God.

+
- Интересно пресъздадени битки с по-големите чудовища
- Малка фея, изпълняваща ролята на курсор
- Визията на главния герой е дело на българин

графика
звук
геймплей

4.0

−
- Тромаво управление
- Твърде еднообразна
- Няма мултиплейър

MERCENARIES 2™
WORLD IN FLAMES

MATTIAS

WWW.MERCS2.COM

16+ www.pegi.info

PlayStation 2 PLAYSTATION 3 PC DVD XBOX 360 LIVE

ПУЛСАР

PANDEMIC

EA

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **SEGA**
www.olympicvideogames.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GMB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **Xbox 360, PlayStation 3, Windows XP**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Японци правят игра за олимпиадата в Китай. Познайте какъв е резултатът...

Beijing 2008

Японските разработчици обикновено имат голям потенциал. Те могат да превръщат прости идеи в много доходоносен бизнес, не само чрез начина на реализация, но и чрез големия пазар, на който разпространяват творенията си. Типичен пример за това са фирми като Konami и Sega. И двете компании отдавна са напуснали пределите на малкия остров Япония и са спечелили сърцата на милиони геймъри по цял свят. Първите издават футболната серия PES, която вече е известна с толкова много други имена, че никой не знае как точно се казва. Тя е произведена от хора на "острова", които са виждали футбол само по телевизията, но са се справили по начин, който им е осигурил солидни приходи.
SEGA пък добиха нечувана популярност с евтината и долнокачествена конзола SEGA Mega Drive, която също е известна под стотици имена и с ментетата на всевъзможни турски фирми. Съвсем закономерно SEGA разработват и PC, и конзолни геймки, като ще е истинско предизвикателство да се сетите за някоя хитова игра, излязла от тяхно студио.
За радост или съжаление именно SEGA са били хората, които са спечелили контракта за разработка на официалната игра по олимпийските игри в Пекин тази година. Първото странно нещо, което се набива на очи, е фактът, че японска фирма е трябвало да популяризира китайската олимпиада. За не малко хора е ясно, че двете държави не са сред най-близките приятели и ми е много чудно как точно лицензът е попаднал при японците от SEGA. Въпреки това обаче не само лицензът, но и играта вече е факт и се продава като топъл хляб по магазините.

Какво точно се е получило?

Ако видите някоя реклама на Beijing 2008, ще прочетете, че това е революционна спортна игра, която променя преживяването за спортно мероприятие с иновативен геймплей. Веднага искам да ви успокоя, че революция няма и да ви разочаровам, казвайки ви, че и иновацията липсва. За съжаление няма и еволюция на стари идеи - истината за Beijing 2008 е, че геймплеят ѝ не е мръднал и на милиметър от този на Winter и Summer Olympics - ретро класики от 1991. Единственото, което ще трябва да правите през цялото време, е да блъскате копчета, като логиката, която трябва да следвате, се подчинява на някакъв японски начин на мислене.
Ето как звучи според японците кариерата на олимпийски спортист в Beijing 2008: Избирате една от трийсетина държави (България я няма, също както и още един куп страни, които участват в игрите) и с екип от състезатели, които тепърва започват да спортуват, се впускате в надпреварата. С течение на времето спортистите ви ще се развиват, като един ден евентуално ще достигнат световно ниво. Сами разбирате, че това не е режим "олимпийска кариера", въпреки

Състезание на халки

че момчетата от SEGA явно смятат, че нещо такова се случва на истинските игри. Вместо да започвате с добри спортисти на високо ниво и да си проправяте път в средите на елитните атлети, SEGA са сметнали за удачно да ви дадат един отбор от юнаци, които нито могат да плуват, нито да тичат и вие трябва да направите звезди от тях.
Всичко това щеше да е пренебрежим детайл, ако геймплеят по време на самите спортни дисциплини беше добре изпипан. Вместо това единственото, което трябва да правите, е да блъскате копчета по джойстика (или клавиатурата) до умопомрачение и най-накрая евентуално да вземете медал. Може да ви звучи несериозно, но надпреварите в повечето дисциплини се провеждат точно така. Малки изключения, разбира се, има. При скока във вода например, ще трябва да въртите две шарени петна, които трябва да попадат зад две цветни кръгчета. По този начин синхронизирате движенията на спортиста си с тези на скока, който искате да изпълните. Драмата е пълна в дисциплини, като плуване и тичане - там единственото, което ще трябва да правите за по-добри постижения, е

да млатите по клавиатурата

Иначе, като цяло в Beijing 2008 са включени 38 олимпийски дисциплини, като те са разделени в няколко основни блока - полеви, водни, гимнастика, стрелба и т. н. В блока с "други" спортове има тенис на маса, джудо, колоездене, за сметка на това волейбол и баскетбол няма. Ако трябва да съм обективен, разнообразието от дисциплини е наистина впечатляващо, но тъжната истина е, че нито една от тях не е реализирана като хората. Всяка има кусури, и/или доскучава след порядъчно количество безцелно блъскане

Ретро

Winter и Summer Challenge са две геймки от 1991 година, които поставиха основите на жанра "игра, посветена на олимпиада". Произведени от Accolade и признати от милиони по цял свят, двете заглавия пресъздават голям брой зимни и летни спортни дисциплини. Геймплеят се изчерпваше с помпане на определени клавиши на клавиатурата, но състезателността и възможността за мултиплейър от няколко човека на един компютър бяха революция в спортния жанр. Освен това преди 17 години всичко това не изглеждаше чак толкова отегчително.
В графично и музикално отношение Winter и Summer Challenge бяха невероятни постижения за времето си. Дори до ден днешен всеки път, когато пускам тези геймки (а често го правя), с трепет слушам музиката на тържеството по откриването на игрите. Истината е, че Beijing 2008 малко или много следва същата схема, но с променена визия, което принизява труда на SEGA едва ли не само до техническа реализация и нулева креативност.

Обади се от стационарен телефон 09004 1710
SMS на номер 1710
ИЗНЕНАДА! ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3

TOP 1 — Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители! SEX XONIX 219766
TOP 2 — Gothic 3 The Beginning 219767
TOP 3 — Worms 219768

732796 Представи си како Пено
732797 Хубавата Джиджи
732798 Бански на лалета
732799 Детство мое
РЕАЛ ТОНЕ
Оргазъм 732800
Баба псува яко 732801
Ей сладур, телефона ти звъни 732802
Yoda - Message from the dark side 732803

ВИДЕО
XEROX 219759
РАЗБИВАЧ 219760
LOLITA НАД 18 219761
ЕЗДА 219762
2x1 НАД 18 219763
DANA 219764
2x2 НАД 18 219765

219769 Кой не знае какво е Hentai? Тук е мястото да научиш ;)
219777 Асовете на немския флот са пред най-голямото си предизвикателство, дали ще се справят? Отговорът е в теб!
219785 Едно луло приключение в женското общежитие! Очакват те: - 10 ненаситни момичета - много сексуални пози - много забавни ситуации - оригинални задачки
219770 Легендарната игра LUXOR вече и за мобилни телефони.
219778 Олимпиадата 2008 вече и за твоя телефон: вдигане на тежести, бягане, хвърляне на копие ...
219786 Брутално мощни коли с в твойте ръце. Очаквате яко меле на арената. Сега си ти!
219771 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския- събира монети, пуска се по тръби.
219779 Ударете Джака с дивите сафари момичета, които ще те вкарата в техния вълнуващ еротичен свят.
219787 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...
219772 Супер яка игра напомняща на Легендарния МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!
219780 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успеш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!
219788 Можеда сваляте 10горещи блондинки, контоще подсладят твоите любовни нощи!
219773 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.
219781 Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".
219789 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!
219774 Ти си в ролята на бившия селянин Фуджияма, който сега е лидер на клана на Ниджите. Време е да използваш уменията си за доброто на Японие!
219782 Пътувай до далечна Индия, за да бъдеш обучен от най-голеямт гуру и мистична учител на КАМАСТУРА
219790 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!
219775 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat
219783 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!
219791 Неустоимата Парис сега е предВас. Без цензура!
219776 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
219784 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.
219792 Разбий блокчетата и чаровни създания ще разкрият прелестите си на твоя телефон! Какво чакаш ..;-)

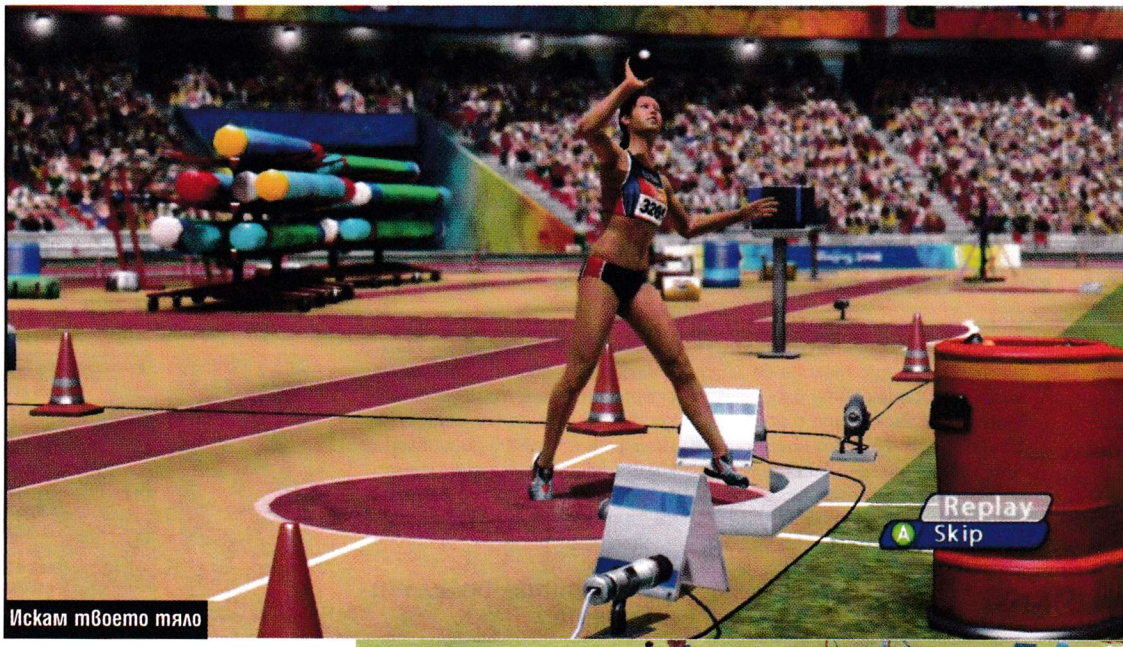
КАРТИНКИ
127198 127199 127200 127204 127205
127201 127202 127203 НАД 18 НАД 18 127206 127207

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
★ ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

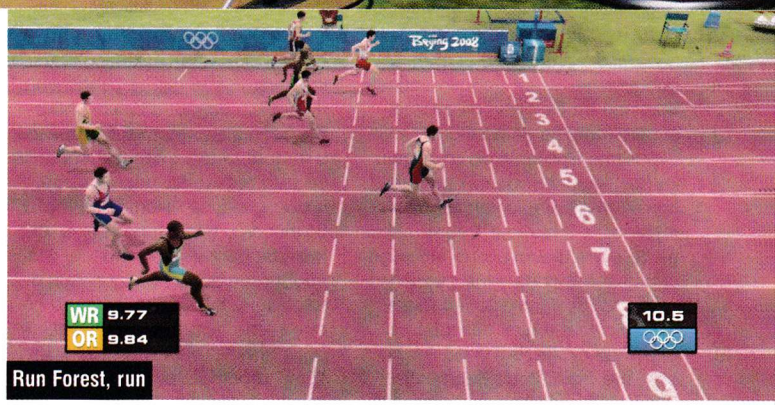
Олимпиадата

Двадесет и деветите олимпийски игри вече приключиха. Те бяха едно от най-големите събития на планетата за тази година, а като цяло, бяха най-мащабните олимпийски игри, провеждани някога. Китайската столица Пекин (Бейджинг) се превърна в своеобразна спортна Мека, като тя приюти над 11,000 спортисти от цял свят, подкрепяни от милиони фенове. За първи път в такъв тип мероприятие има 28 спорта и 307 дисциплини, което превръща олимпиадата в Китай в най-разнообразната и с най-много спортове. Ето и пълния списък на спортовете, като в скоби е отбелязан броят на различните дисциплини, включени в тях.

* Атлетика (47)
* Бадминтон (5)
* Бейзбол (1)
* Борба (18)
* Баскетбол (2)
* Бокс (11)
* Ветроходство (11)
* Водни спортове
* Гмуркане (8)
* Плуване (34)
* Синхронно плуване (2)
* Водна топка (2)
* Гимнастика (18)
* Гребане (14)
* Джудо (14)
* Каякинг (16)
* Колоездене (18)
* Конни спортове (6)
* Модерен петобой (2)
* Стрелба (15)
* Стрелба с лък (4)
* Софтбол (1)
* Тенис на маса (4)
* Таекуон до (8)
* Тенис (4)
* Триатлон (2)
* Фехтовка (10)
* Футбол (2)
* Хокей на трева (2)
* Хандбал (2)
* Волейбол (4)
* Вдигане на тежести (15)



Искам твоето тяло



Run Forest, run

по копчетата или се подчинява на гореспоменатата китайско-японска логика (както при скока във вода). Тенисът на масата например е абсолютно SEGA, като имате на разположение само два различни удара и движение наляво и надясно по масата (да видим Rockstar какъв тенис на маса ще ни покажат скоро). Джудото отново се изчерпва с натискане на няколко копчета в определен момент, а стрелбата е същата, като тази от гореспоменатите олимпийски геймки от 1991.
Изобщо, на концептуално ниво SEGA не са свършили никаква работа. Геймплеят е линеен, еднообразен и по никакъв начин не би могъл да бъде интересен за някой с коефициент на интелигентност над 70. Още повече, че дори и да имате желание да играете, след няколко дни циклене на Beijing 2008, със сигурност ще се отегчите и няма да искате да я пуснете повече.

Техническите характеристики

В графично отношение обаче Beijing 2008 е много красива. Тя използва последните възможности на Pixel Shade 3.0 и това придава много загладен и як вид на състезателите, спортните съоръжения, публиката и т.н. Единственият проблем е, че за да се насладите напълно на визията, ви трябва DirectX 10 и респективно Windows Vista. За всички ползватели на XP остава леко ръбавата визия и все така скучния геймплей. В звуково отношение Beijing 2008 отговаря на всички изисквания за добър саунд - има коментар, саундтрак, озвучение на околната среда (плясъци вода, викове на публиката и т.н.).
Финалната присъда на тазгодината геймка, посветена на олимпийските игри, не е много розова. Скучен геймплей, изтъркани концепции отпреди 20 години, слаби и нелогични идеи при режима кариера и мрежовата игра, както и един куп проблеми при контрола с клавиатура, спокойно могат да накарат геймърите да игнорират поредното творение на SEGA. Лично аз не бих я препоръчал дори и на феновете на спортни игри, защото, като изключим факта, че това е официалната геймка на двадесет и деветата олимпиада, Beijing 2008 е едно тотално разочарование.

PROLOGUE

S.T.A.L.K.E.R.

clear sky

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

DEEP SILVER

GSC GAME WORLD

Изиграй скуката!
OZONE

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG
Free Безплатна доставка за цялата страна!

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **49 Games**
www.summerathletics.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, Xbox360, Wii**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

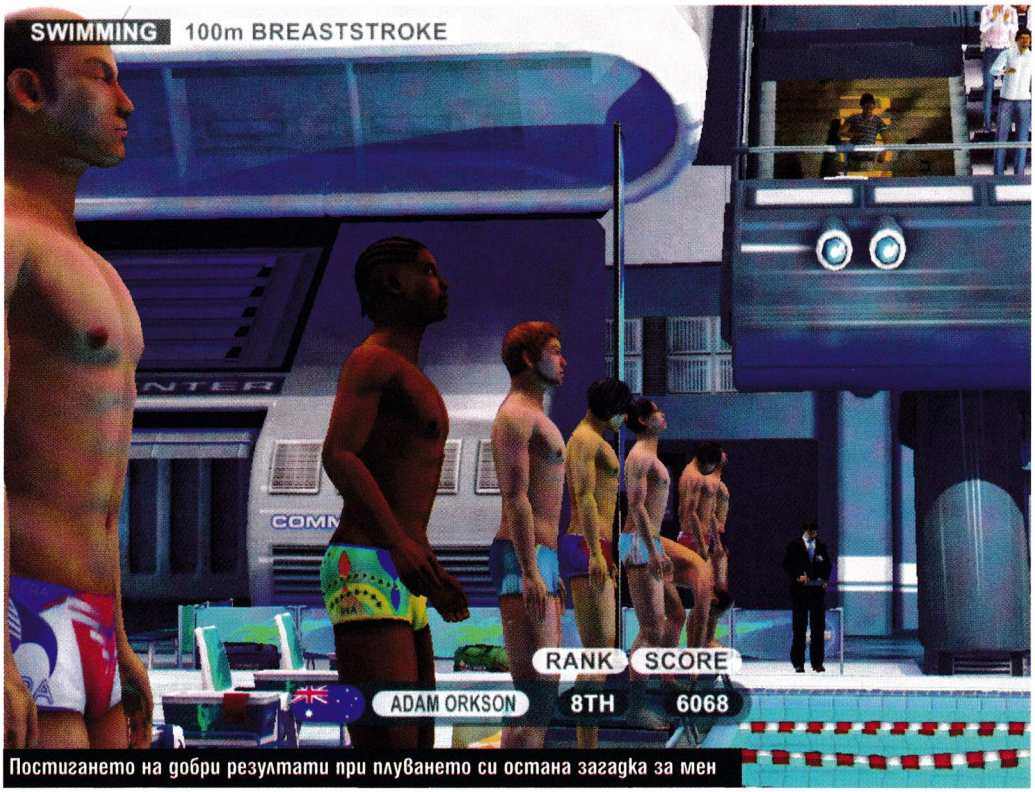
Спорните симулатори останаха в миналия век. В този актуални ще бъдат фармацевтичните такива

Summer Athletics

На Олимпийските игри, проведени тази година в столицата на Китай – Пекин, бяха счупени редица най-разнообразни рекорди – спортни, организационни, фармацевтични и какви ли още не. За сметка на това обаче геймразработчиците, които се опитаха да изкарат купчина пари от цялата тази работа като напишат някоя друга игра, която да се появи едновременно с най-голямото спортно събитие за годината, не се справят достатъчно добре. Явно не са използвали необходимите стимуланти. А както добре знаем, това си е основна предпоставка за успех – предимно в сферата на спорта, но не се знае, може да се окаже и основополагаща и при компютърджиите.

Един от примерите, който доказва, че разработчиците на компютърни игри не положиха необходимите усилия, е играта Summer Athletics. Тя е дело на не особено известното студио 49 Games, а за разпространението на компютърния ѝ вариант на територията на Стария континент се грижи още по-скромната немска компания dtp entertainment.

Когато наскоро един приятел ме пита: „Какво играеш тези дни", аз му отговорих скорострелно: „поредната игра, "вдъхновена" от голямо спортно събитие. Нищо ново." Това си е самата истина. Summer Athletics притежава сравнително добра графика, 26 спортни дисциплини, които можете да разцъквате в три режима и... и толкова, това е всичко. Всъщност това би било предостатъчно, ако разработчиците се бяха постарали да внесат поне щипка иновация и напредничава мисъл, но както знаем, това вече не е толкова просто. Откакто гейминдустрията се превърна в една огромна машина за пари, надминаваща по приходи дори филмопроизводството, думички като креативност и иновация бяха изтикани в ъгъла от скучни термини като бюджет и крайни срокове.



Постигането на добри резултати при плуването си остана загадка за мен

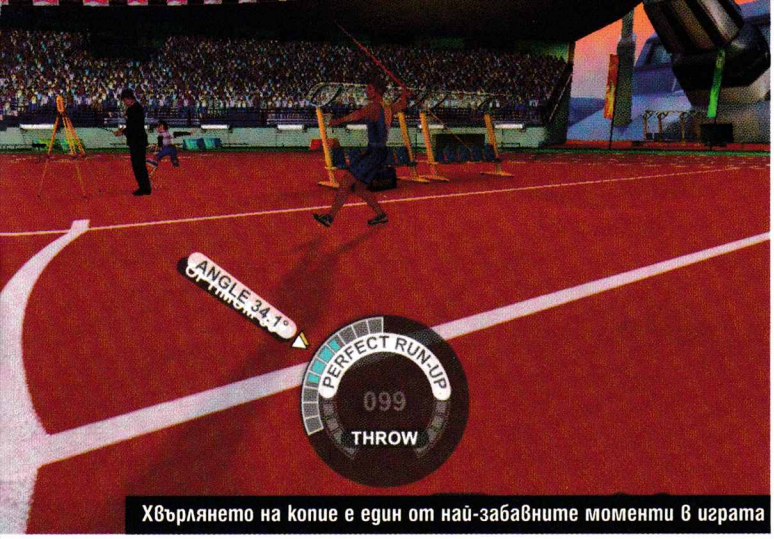
Какво играем?

В двадесетте и шест спортни дисциплини, които Summer Athletics предлага, попадат няколко вида бягане (на 100 м., 400 м., 2000 м., 100 м. с препятствия и т.н.); плуване на различни дистанции; гмуркане; стрелба с лък; троен скок; дълъг скок; мятане на гюле/диск/копие/чук и други.

Наличието на сравнително голямо разнообразие обаче не е гаранция за пропорционално удоволствие. Истината е, че само малка част от всичките дисциплини заслужават внимание. Поради тази причина оптималният вариант според мен е да се насладите на различните спортове в най-обикновения Single event режим. В него трябва да изберете подходящ атлет, с който да влезете в надпреварата. Можете да прибегнете към създаването на такъв, но честно казано опциите, които играта предлага, са малко и не особено адекватни. Променяте различни характеристики по външния вид, но в крайна сметка всички новосъздадени спортисти си приличат почти колкото китайския национален отбор по художествена гимнастика. Така че вместо да си губите времето с това, по-добре направо се насочете към основното забавление, а именно – виртуалното спортно преживяване.

Вечният проблем

В зависимост от това какъв спорт си изберете, ще трябва да се приспособите към строго специфично управление. Така например при бягането на къси разстояния едва ли ще имате проблеми: единственото, което се иска от вас е да задържите шпацията преди старта, да пуснете клавиша, когато чуете изстрела и след това да се помпате безмилостно на стрелките, оказващи посоките ляво и дясно. И това е всичко. Ако обаче имате смелостта да се пробвате на дисциплина като плуване или троен скок, играта загрубява. Навлизат комбинации от клавиши, следене на различ-



Хвърлянето на копие е един от най-забавните моменти в играта

Бягането определено не е много атрактивно. Последователното натискане на две копчета никога не ми е било забавно.

ни мигащи по екрана икони, които подсказват кое копче кога трябва да се натисне и в крайна сметка в повечето случаи резултатът е катастрофален – при плуването е близък до удавяне, а при разновидностите на скоковете (троен, висок, дълъг) атлетът, с който играете, е изправен пред реалната възможност съвсем скоро да прекрати кариерата си поради брутална контузия. А вие рискувате да си изпочупите пръстите или инвентара, стоящ наоколо. Като цяло обаче, след като положите достатъчно усилия в стила на добрата стара спортна традиция (все пак според някои архаични разбирания състезания се печелят с много тренировки), за да привикнете с особеностите по отношение на управлението в различните дисциплини, играта става една идея по-приятна. Тогава дори може да ви се стори малко лесна, което моментално смъква кефа драстично.

Въпреки всичко това обаче има упражнения, които са наистина приятни. Определено стрелянето с лък е една от тях. Ако решите да се направите на Робин Худ, от сега ви казвам, че дори не е необходимо да крадете чорапогащника на майка си. Трябва само да се прицелвате добре и едновременно с това да следите внимателно посоката и силата на вятъра, което добавя една идея повече фън към занимание.

Фал старт

Другите два режима на игра носят оригиналните имена - Competition и Career. Без да съм краен, се чувствам задължен като бивш спортист в националния отбор по биропиене да ви споделя под секрет, че в общи линии те (двата режима) са леко безсмислени. В Competition можете да избирате няколко различни групи от дисциплини, в които да се състезавате последователно. Накрая, след като се преборите в 9, 12 или 26 различни спорта, печели този с най-много събрани точки. Лично аз не виждам голям смисъл в това нещо, а може би най-силната част от този режим е възможността за подреждане на турнир, в който вие сами определяте последователността на дисциплините. Така можете да си изберете само тези, които са ви интересни.

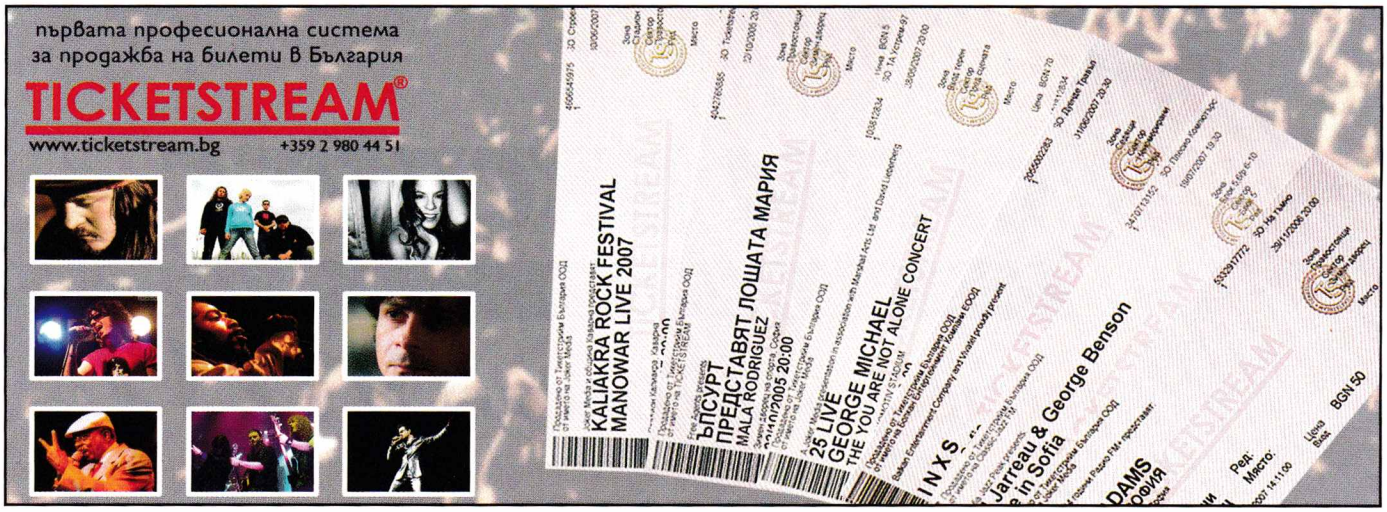
Career би трябвало да е най-силната част от играта, но всъщност е най-слабото и място. Тук имате "грандиозната" възможност да създадете играч от нулата, който да пуснете по пътя на спортните предизвикателства. След всяко едно от тях получавате възможността да подобрите неговите характеристики като „бързина", „техника", „сила", „издръжливост" и т.н. За съжаление обаче ефектът от тези „подобрения" не е достатъчно добър. Всъщност е почти незабележим. Може би поради простата причина, че в днешно време подобни неща се правят с добър фармацевтичен консултант, а не със старомодни методики като тренировки и здрав сън. Освен това без значение дали ще се удавите по време на състезанието по плуване, ще застреляте съдията при лъконадстрелването или ще направите нов олимпийски рекорд на 100 метра бягане, количеството точки, които можете да използвате за подобряване на персонажа си, е еднакво. Т.е. явно стимулът на геймърите не е сред приоритетите на компютърджиите в 49 Games. Както вече споменах в играта има и зарибяващи моменти. Определено хвърлянето на копие и стрелянето с лък си заслужават, пък и графиката не е чак толкова зле. Така че, ако все пак сте от онези спортни запалянковци, които не могат да заспят без поредната доза адреналин (бил той и виртуален), няколко часа в компанията на Summer Athletics няма да ви се отразят зле.

- Стрелозабиването е супер забавен спорт
- Графиката не е чак толкова зле
- Играта тръгва и на по-стари конфигурации

графика
звук
геймплей

4.0

- Управлението при някои от дисциплините е отчайващо
- Няма и намек за свежи идеи
- Career режимът е кръга нула



Жанр:	**Екшън-ролева игра**
Издател:	**SEGA**
www.spacesiege.com	
Изисквания:	**P 2.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Dungeon Siege в космоса?!

Space Siege

След особено амбициозни заглавия като Dungeon Siege и Supreme Commander е нормално да искаш много, когато става дума за следващата игра на Крис Тейлър и неговия екип от Gas Powered Games. Но... уви, хората са си го казали –

"Надявай се на най-доброто, очаквай най-лошото"

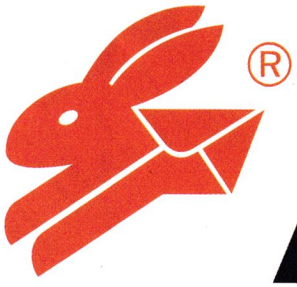
Защо е тази нотка на песимизъм ли? Защото Space Siege не е това, което очаквах. Определението „духовният наследник на Dungeon Siege" не е особено вярно, защото това, което прави новата игра на главния дизайнер на Total Annihilation, е тотално да анихилира всички ролеви елементи, познати във фентъзи поредицата, и да ги пренесе на един клиширан до болка космически кораб. Не може да избирате или създавате свой герой, няма статистики като сила, ловкост или интелигентност, които да подобрявате, не качвате нива и на всичкото отгоре от чудовищата не падат оръжия и брони, съответно и нямате инвентар. Какво получаваме в крайна сметка? Space Siege – кежуъл екшън игра с неприятно оскъдни елементи на RPG. Дали това обаче е наистина такъв проблем?
Вие се намирате на

гигантския колонизаторски кораб „Армстронг"

който напуска Земята в деня на инвазията на извънземната раса Керак. Той е последната надежда на човечеството. Живот на нашата планета вече няма, а всички останали космически кораби, опитали се да избягат – са напълно унищожени. Преди да успеете да се измъкне от орбитата на Земята обаче, към корпуса на „Армстронг" се прикачва капсула, пълна със стотици извънземни воини, готови на всичко, за да изтребят хората до последния крак. Алармата засвистява. Изкуственият интелект на кораба заповядва на Обединените сили по сигурността да защитят двигателното отделение на всяка цена, преди то да бъде напълно унищожено.
Именно в този критичен момент ще поемете управлението на бойния инженер Сет Уокър. И както става в подобни ситуации, искате или не – съдбата на човечеството ще бъде поставена във вашите ръце.

Прилики и разлики с Dungeon Siege

На пръв поглед Space Siege прилича доста на своя фентъзи събрат... всъщност далечен роднина. Поне от девето коляно. Най-вече заради перспективата, блуждаещата камера и преобладаващата шарения.
След няколко минутки, прекарвани в разучаването на управлението, ще откриете съществени разлики. Например, ако натиснете E, героят ви ще се

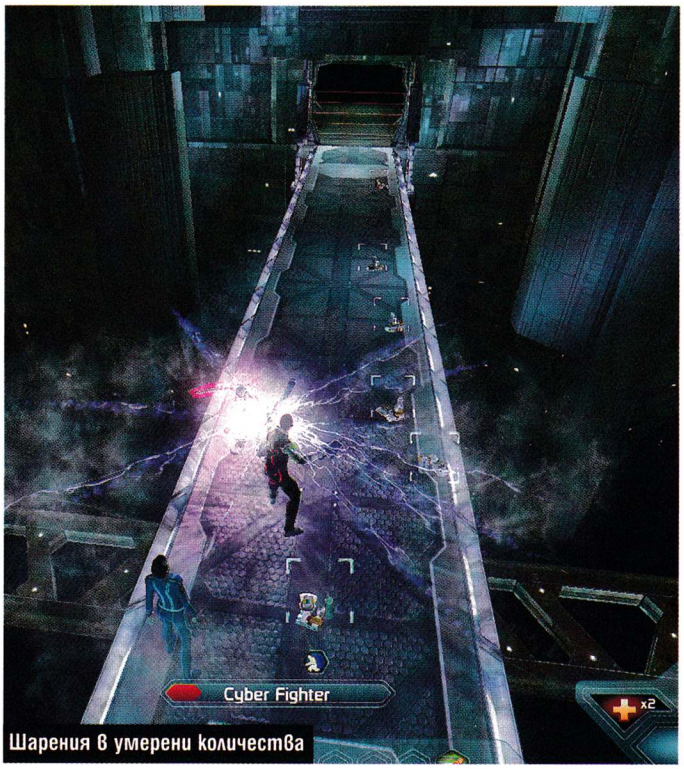

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

JOIN FUTURE EXPEDITIONS

www.jobs.ubisoft.com

hr_bg@ubisoft.com

UBISOFT



Шарения в умерени количества

търкулне натам, накъдето сочи курсорът на мишката, което обикновено е полезно в случаите, когато искате да избегнете вражески изстрел.
Няколко лоудинг скрийна по-късно към вас ще се присъедини и малък робот, който ще се опита да улесни живота ви на „Армстронг". Той притежава нелоши бойни умения и най-хубавото нещо в случая е, че може да го направлявате с лекота с „ефовете" по клавиатурата. С F1 му посочвате кого да нападне. Натискате F2 и го пращате в избраната от вас посока. F3 му заповядва да се върне, а F4 го кара да се ремонтира. Това е наистина простичък и изненадващо добър набор от команди.

mak. нар. RPG елементи

Когато убиете първата гад пък, за зла участ ще видите, че единственото нещо, което извира от трупа й като малко фонтанче, са резервни части. Точно така, правилно сте ме разбрали. По-късно, стига да намерите някой Workbench, с тях ще може да ъпгрейднете което и да е от оръжията си – да подобрите бързината, с която го използвате, да увеличите шанса да нанесете критичен удар (в случая изстрел май е по-правилно) и т.н. Същото важи и за вашата броня и неотменно следващия ви робот. Ефектите от тези „подобрения" обаче са на практика незабележими.
Както вече стана дума, в Space Siege не качвате нива, а специалните умения се отключват с течение на времето. В определени моменти на играта обаче ще получавате точки, които ще може да разпределяте в две дървета с нещо като таланти – Combat и Engineering. Но всичко в тях е толкова... стерилно и семпло, че трудно може да ви вдъхнови да стигнете до върха. Ако в Titan Quest едно от последните умения в Earth специализацията е мощен вулкан, който изригва от земята и изпепелява всичко под и около него, то в Engineering в Space Siege е Tactical Mastery, което увеличава с 5% демиджа на гранатите, капаните и роботите ви. Еха-а, направо спира дъха...

Човечност vs. Кибернетизъм

Може би най-готиният елемент в Space Siege са кибернетичните части, които ще откриете по време на странстването си из „Армстронг". Те биха могли да заемат мястото на вашите стари, биологични и не чак толкова съвършени органи, и значително да подобрят боеспособността ви срещу извънземните нашественици. Например кибернетичната ръка ще увеличи както цялостната ви сила на атака, така и капацитета на всички пълнители. Ако подмените краката си, това ще увеличи вашата скорост на движение.

Магблейд - едно от най-яките оръжия

Освен че ще променят външния ви вид и ще ви правят по-силни, тези „части" ще ви дават достъп и до някои от уменията в двете дървета. Едновременно с това обаче ще унищожават вашата „човечност". До каква степен бихте я жертвали, за да спасите своя биологичен вид? Какви ще са последствията за вас, ако тръгнете по пътя на кибернетиката? Готини въпроси... Но, уви, само на теория. Дори и да решите да се превърнете изцяло в робот, ще си спасите света като пичове и ще си живеете щастливо дълги години като машина. Съществено значение за изхода на играта наистина няма.

Натрапчиво еднообразие

Както вече стана дума, цялото действие в Space Siege се развива на един-единствен космически кораб, така че може да сте сигурни, че ви очакват постоянно повтарящи се текстури навсякъде. Това ще се случва из всеки един коридор или стая, в която попаднете. В помещенията предвидливо са разпръснати десетки експлодиращи варели, които да ни замажат очите с малко пироефекти. Но след първите няколко минути на постоянно бумкане по-скоро ще се отегчите и от тях.
Не ме разбирайте погрешно – Space Siege не е лоша игра и нейната геймплей механика работи отлично. Просто очаквах едно, а получих друго. Може би най-големият удар под кръста от страна на Крис Тейлър е елиминирането на loot-а – една от основните причини, заради която прекарвам с часове в игри като Diablo II, Titan Quest, Dungeon Siege и Sacred в търсене на епични и легендарни мечове и брони. Тук такова животно нема и Space Siege рядко или въобще не успява да ви възнагради подобаващо. А колко яко щеше да бъде нещо от типа на лилав бластер с един тон сайфай статистики...
Ако оставим това настрана обаче, ще видим, че новата игра на Gas Powered Games представлява добър опит да се направи едно

леко, непретенциозно и адски семпло заглавие

За добро или лошо обаче, то едва ли ще впечатли някого със своята особена невпечатлителност. Какво си е мислил Крис Тейлър, когато е подхванал този проект, нямам абсолютно никаква представа. Мога само да се моля, че няма да му хрумне да опрости до такава крайна степен и Dungeon Siege III, която тайничко вярвам, че рано или късно ще има.

- Забавен, динамичен геймплей
- Готин кибернетичен елемент

графика
звук
геймплей

4.5

- Еднообразен сетинг
- Орязани ролеви елементи
- Няма loot в пълния смисъл на думата
- Твърде кратка

ГОЛЯМО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция „МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. „Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

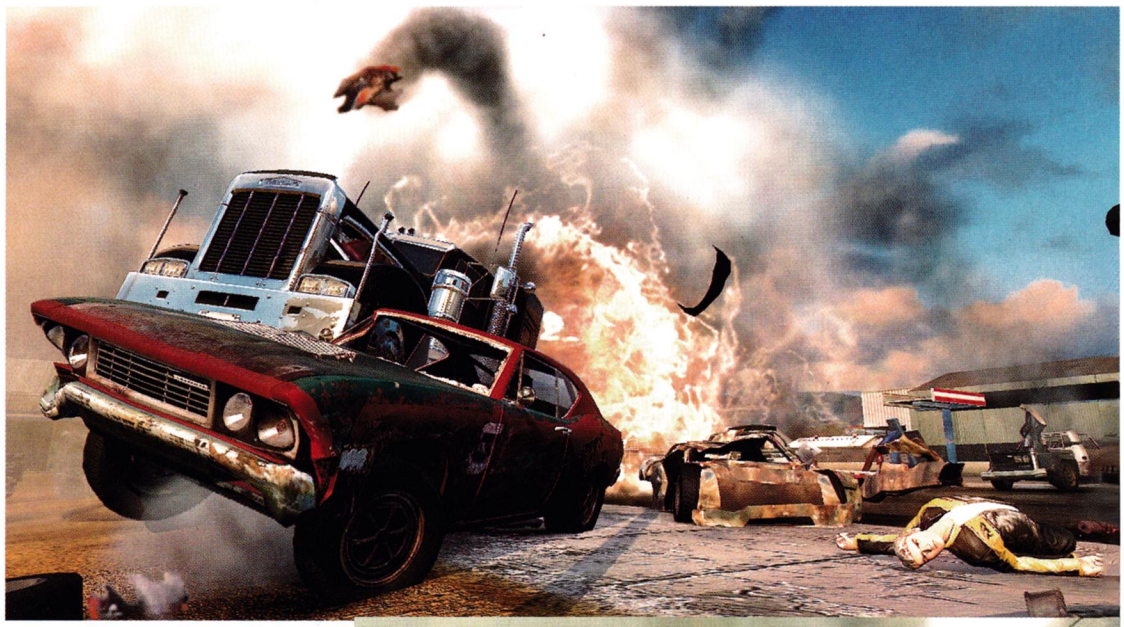
компютърни игри на български

Жанр: **Рейсър**
Издател: **Empire Interactive**
www.flatoutgame.com
Изисквания: **P 2 GHz, 2 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBOX360**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

Бясна скорост, безумно шофиране и челни сблъсъци

FlatOut: Ultimate Carnage



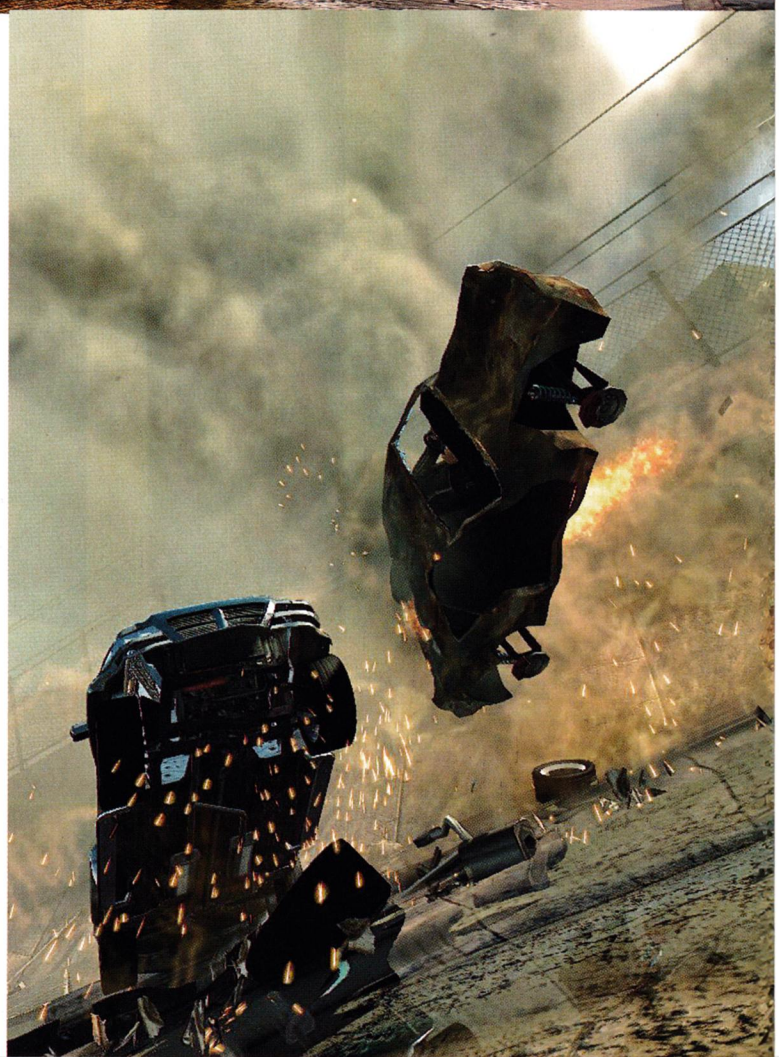
FlatOut: Ultimate Carnage е третото заглавие от поредицата FlatOut, която дебютира през вече далечната 2001 г. Предните две игри се приеха доста добре от геймъри и критици и това окуражи издателите от Empire Interactive да обявят PC вариант за третата част, която излезе за Xbox 360 още миналата есен. Ако все пак досега не сте се сблъсквали с тези игри, явно се нуждаете от кратко встъпление за това какво да очаквате, когато поемете управлението на някоя от колите в новия FlatOut.

Ад на колела

Наскоро имах възможността да изпробвам Race Driver: GRID, чийто изтънчен и реалистичен геймплей стана повод за много похвали и въздишки. Е, казано накратко, FlatOut: Ultimate Carnage е всичко, което GRID не е – една безкрайна фиеста от безумно шофиране, челни сблъсъци, брутални катастрофи и бясна скорост. Тук идеята е проста – печели този, който оцелее и успее да пресече финала пръв - броят на спуканите гуми и счупените части няма значение.

Досетихте се – FlatOut: Ultimate Carnage е рейсър, но такъв, в който всичко е позволено. Интересно е, че макар да изглежда доста атрактивна, тази ниша при състезанията с коли в момента е слабо застъпена от производителите на видеоигри. Преди доста години се появи една игра, наречена Destruction Derby, в по-ново време излезе Crashday и май нищо друго запомнящо се. Поради това разработчиците от Bug Bear Entertainment успяват да се наложат като водеща компания и новият им продукт затвърждава тази позиция.

Основният режим във FlatOut: Ultimate Carnage е кампанията, където ще може да премерите сили с най-разрушителните състезатели в дълга поредица от разнообразни надпревари. Началото, както в повечето игри на автомобилна тематика, е



Разрушение по ноти

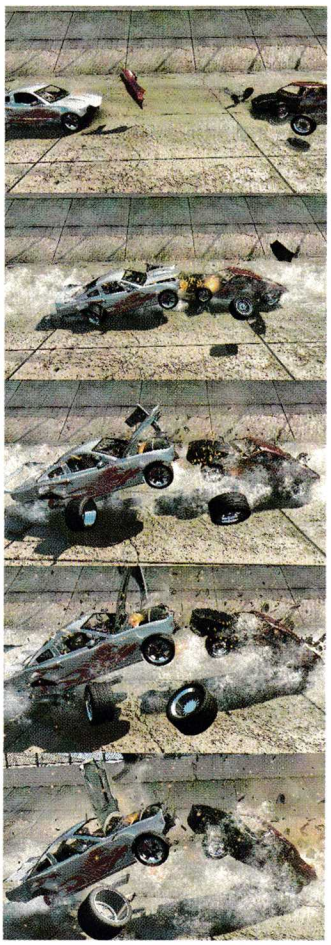
FlatOut: Ultimate Carnage предлага и саундтрак, който по динамика съответства на бруталния геймплей. Той съдържа оригинални парчета на общо 20 изпълнители, сред които не личат известни имена, но за сметка но това звукът много успешно дооформя атмосферата. Сред представените стилове са хардкор, хеви метъл, рап и електроника.

RACING

скромно. Започвате с една кола, която е трошка дори по съмнителните стандарти на FlatOut. Всъщност в този режим играта не предлага нещо революционно – вашата кариера се развива, печелите пари, купувате нови четириколесни зверове, подобрявате старите, трупате точки и се изкачвате нагоре в ранглистата на най-лудите глави.

Забранено за хора със слаби сърца

Истинската наслада обаче идва, когато поемете управлението. Както вече споменах, FlatOut е не просто рейсър, но такъв, в който на карта е поставено не само вашето класиране, но дори и самото ви финиширане. Вашите противници няма да спазват правилата и ако искате да успеете, вие също трябва да забравите за своите принципи. Действието на играта ви пренася в най-разнообразни местности – безлюдни пустини, планини, състезателни писти и трасета, които преминават през сърцето на града.



Сигурно вече сте забелязали, че употребявам думата „разрушение" доста често. Това е така, защото именно то е в основата на играта. Можете спокойно да се блъскате във вашите противници, да ги избутвате от пистата и какво ли още не, без да се страхувате, че това ще доведе до дисквалифициране. Околната среда също е изключително крехка и спокойно може да преминавате през повечето препятствия по пистата (а и извън нея). В резултат наоколо непрекъснато хвърчат гуми, части от коли и счупени мантинели.

Интересно е, че печелите пари не само за класиране сред първите три, но и за най-различни постижения по време на състезанието. Така например ще получите бонус и за най-много нанесени щети на другите автомобили или за най-атрактивна каскада. Така играта ви стимулира допълнително да шофирате още по-лудо.

Освен кампанията FlatOut предлага още няколко режима на игра, всеки от които ще ви донесе допълнителни емоции. На първо място може да премерите сили в т.нар. Carnage races, където целта е пълното разрушение на всички останали коли. Освен това присъстват и така популярните от предишните две издания каскади, в които целта е да изхвърлите вашия шофьор възможно най-далече или най-високо. Пистите, на които може да правите тези изпълнения, са доста духовито подбрани и включват игрище за американски футбол, зала за кърлинг и други шантави места. В общи линии целта тук е да наберете възможно най-голяма скорост, след което да гледате как водачът излита във въздуха и се разбива някъде по пистата. Именно тези каскади бяха причина предната версия на играта да бъде посрещната доста противоречиво в някои държави, където хората решиха, че това пресъздава прекалено реалистично катастрофи и не е подходящо за видеоигра. Така или иначе Bug Bear Entertainment явно са преценили, че каскадите с шофьора са особено популярен елемент от играта, така че те присъстват и във FlatOut: Ultimate Carnage.

Бързи, яростни и.... сръчни

Колите във FlatOut не са лицензирани, но това едва ли има особено значение, защото след първата обиколка неминуемо ще потрошите автомобила така, че трудно ще може да разпознаете чертите му, дори и да бяха копие на някоя известна марка. Иначе изборът е достатъчен – има малки двуместни купета, мощни автомобили, наподобяващи американските зверове от 60-те, а също и атрактивни бъгита и пикапи.

Разбира се, за да бъдете конкурентоспособен в света на FlatOut и да устоите на атаките на вашите съперници, ще трябва да направите съответните подобрения по колата си. Спечелените с честен труд и разрушение пари може да харчите в гаража, където ви чакат най-различни ъпгрейди. Изборът е доста голям – може да променяте всичко - от ауспуха през двигателя, та до каросерията. Не търсете някаква особена естетика в модификациите, защото тяхната цел не е да направят автомобила ви по-атрактивен, а по-мощен и боеспособен. Все пак трябва да избирате внимателно, защото възможностите са много, а финансите – ограничени. Освен това, независимо от ъпгрейдите, основата на играта си остава брутално шофиране - ако успеете да се преборите с останалите, победата е ваша.

Безспорно FlatOut: Ultimate Carnage е интересна игра в един поджанр, който страда от липсата на качествени заглавия. Атрактивният геймплей позволява за момент да се откъснете от сивото ежедневие, да натиснете газта и да покажете на какво сте способни, когато единственото правило е, че няма правила. Разнообразието от състезания и писти, както и мултиплейърът, ще ви задържат за известно време пред компютъра.

Наред с това играта предлага много подходящ саундтрак, а графиката също е на ниво. Нещо повече, за да се насладите на всички каскади и ефектни сблъсъци, ще ви трябва доста приличен компютър. Лошото е, че в един момент цялото това блъскане леко омръзва и на човек му се прииска играта да предлага и поне малко история или дълбочина на геймплея. Освен това би било добре, ако авторите бяха включили и малко допълнително съдържание в сравнение с Xbox 360 версията. Но така или иначе, не това е целта на FlatOut: Total Carnage. Остава ви да освободите напрежението от летните жеги в луда надпревара пред компютъра.

3DZONE®

WWW.3DZONE.BG

Начало | Игри | Кодове | Компании | Статии | Новини

Пламен Димитров

И пак Студена война...

Vietnam Glory Obscured – C&C Generals Zero Hour

Cold War Crisis [C&C Generals Zero Hour]

http://www.cold-war-crisis.de/
Статус: Готов

Това е един от най-амбициозните модове в последно време. CWC пресъздава един доста взривоопасен период от времето – Студената война. Съветският съюз още е жив и здрав и неговият кофти икономически модел не му пречи да създава безупречни военни машинарии. Светът е на точно двадесет минути от самоунищожение. Ключовата дума в CWC е реализъм. Авторите са се опитали да пресъздадат войната във всичките ѝ оттенъци, доколкото това е възможно в една игра. И са се справили... донякъде. Не съм против реализма в игрите. Той е кола в чашата водка, която прави сместа малко по-лесно смилаема. Добавяйки част реализъм, играчът успява да забрави за известно време, че стои пред монитор и се пренася във виртуалния свят. Не трябва обаче да се стига до крайности и да се забравя, че играчът наистина стои пред монитор – той не е военен тактик, няма рефлекси, сравними с постиженията на изкуствения интелект и има за цел да се забавлява. Отнемете му забавлението и дори и най-изпипаната игра (или модификация) ще остане недокосната.

Та CWC действително е адски детайлна по отношение на реализма – пехотинците падат на земята дори от силна плюнка, танковете се сгъват при дветри попадения, хеликоптерите – само от едно. Така е в реалния живот, признавам. Само че в реалния живот всяка армия си има незнам-си-колко офицери, генерали, свързочници, разузнавачи и други подобни. Никоя игра не може да очаква от геймъра да следи едновременно пет места по картата, защото всеки един от гарнизоните там може да бъде изтребен за секунди – това просто е прекалено много. И докато с лявото си око следите минимапа, с дясното трябва да наглеждате базата си, за да продължавате да бълвате единици като луди.

Естествено, има я и ситуацията с управлението. На свое разположение имате десетина различни вида пехота и дузина бронирани машини, без да броим авиацията. Повечето от тях имат специални умения, могат да сменят оръжието, с което стрелят, могат да залягат, да се изправят и така нататък. Чисто физически е адски трудно да дадеш правилните команди на юнитите си по време на битка, особено като се има предвид, че мрат като мухи, а ИИ-то няма подобни проблеми – CWC леко прекалява с микрониджмънта. Има причина повечето стратегии да имат по-малко, но по-широко специализирани единици, а и едва ли в реалността кашиците чакат генералите да им дадат команда да залегнат – да не говорим, че интерфейсът на Generals не е предвиден за подобни изпълнения и когато селектирате смесена група, не можете да използвате специфичните умения на отделните единици.

Иначе в модификацията има доста интересни идеи – електричеството от C&C е заменено с показател гориво, който ограничава колко бронирани машини можете да извадите. Можете да строите само по един склад за гориво на генералска нашивка, а ако надхвърлите лимита си, всички ваши сгради и бойна техника се изключват и просто спират да работят. Това придава голямо значение на пехотата и ви насърчава да се биете постоянно, за да трупате генералски опит. Възможно най-бързо.

Графиката е почти напълно променена, всички модели на единици и сгради са чисто нови и при това супердетайлни. Звукът заслужава да се спомене специално – доколкото разбрах, авторите не са успели да намерят кадърни озвучители на руски, за-

Vietnam Glory Obscured – C&C Generals Zero Hour

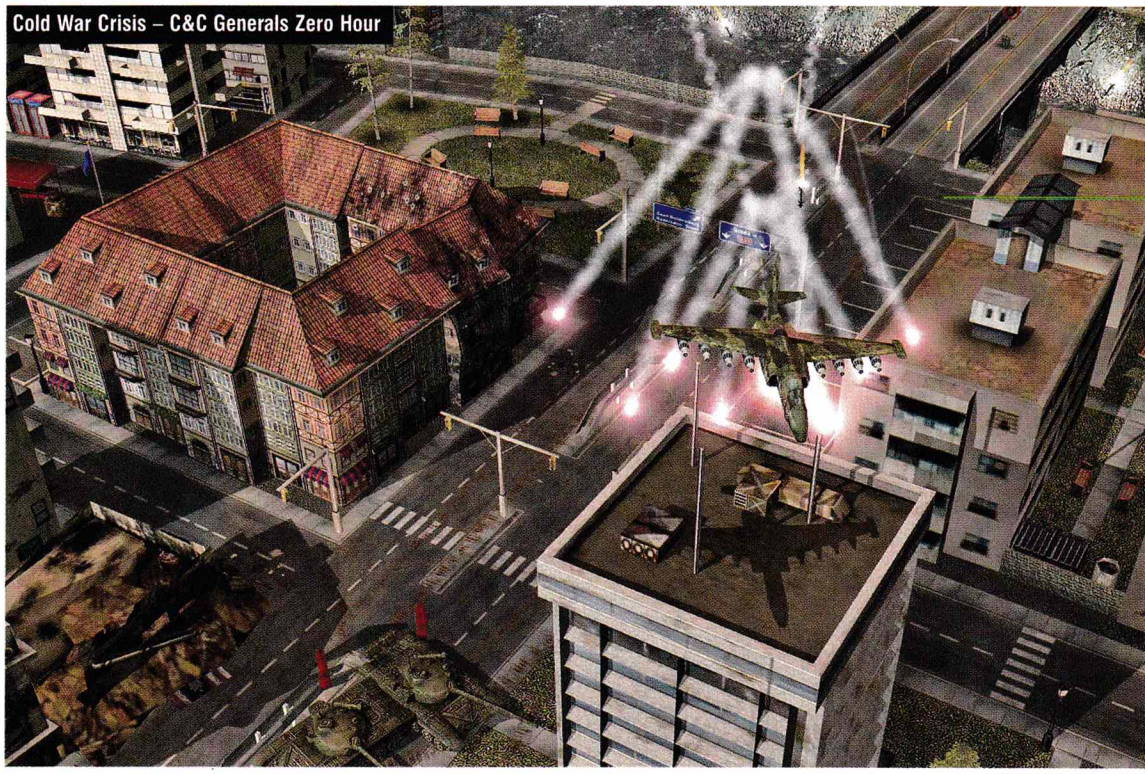
Cold War Crisis – C&C Generals Zero Hour

това част от единиците говорят на... български! Е, все пак и ние сме били част от Варшавския договор. Забавно е да юркате наляво-надясно кашиците и да ги чувате как възроптават „А почивка няма ли?". Имам малки забележки към дублажа (човекът, който изговаря българските реплики, звучи доста заспало), но като за фенска продукция, е повече от добро.
При зареждане на игра ще чувате съветския или американския химн, а по едно време от колонките зазвуча и културата „In the army now" на Status Quo. Крайната ми оценка за Cold War Crisis е положителна, но все пак смятам, че прекален реализъм и Богу не е драг. Получила се е една приятна, но адски трудна модификация. Като пример за добра тактическа стратегия от същия времеви период препоръчвам World in Conflict – хем достатъчно предизвикателна, хем достатъчно лесна за навигиране.
П.П. - Ако българската връзка в екипа чете това – не вандализирайте редакцията, тестващият толкова си може.

Vietnam Glory Obscured [C&C Generals: Zero Hour]

http://www.vgomod.co.nr/
Статус: Бета

Виетнамската война е една от най-болните теми за САЩ. Въпреки че на теория те не я губят, тя им демонстрира колко остарял е дотогавашният модел на водене на бойни действия. Огромните им самолетоносачи са безполезни в партизанска война, а танковете им са просто купчини много тежък метал в джунглите без всякакви подходящи пътища. Единствено пехотата и отчасти авиацията имат някаква тежест в този конфликт. Получили този скъп, но адски важен урок, какво правят янките? Впускат се в още няколко партизански войни, разбира се.
След като изяснихме неоценимата роля на пехотата при война из гъста като попска брада джунгла, едва ли е изненада, че модификацията Vietnam Glory Obscured е центрирана основно около кашиците. За съжаление, понеже още е в състояние на бета, модът включва единствено американците като фракция. Те обаче са в доста завършен вид. Практически всяка единица си има място на бойното поле – медиците могат да съживяват приятелски юнити, картечарите се окопават за по-голяма защита и т.н.
Един от най-важните геймплейни елементи е самата джунгла – когато са скрити под особено гъст листак, вашите пешаци са невидими и могат да бъдат разкарани само с хеликоптери или напалм. Вертолетите като цяло ми се виждат леко небалансирани, защото са сигурна смърт за почти всичко мърдащо. Това обаче е решено по ефикасен, ако ще и леко дървен начин – противовъздушните войски са не по-малко смъртоносни и ако не си отваряте очите на четири, скоро скъпите ви Хюита ще стават само за скрап. Танковете ми се виждат не особено полезни, защото почти всяка друга единица може да ги отгърми все едно са от картон.
Ресурси се печелят по специфичен начин – освен че трябва да завладеете село на местните, трябва и постоянно да поддържате вътре солиден контингент войски, за да продължавате да получавате кинти. Ако пък сте късметлии и селото има и бардак – още по-добре. Печелите повече пари, не че се случва нещо друго...
Графиката е приятна, макар да е запазена голяма част от стила на оригиналния Zero Hour. Всяка единица си има нови реплики, като гранатометчикът например звучи като напушено хипи, а пичът с тежката картечница е един бесен негър-антикомунист. Като цяло доста свежа модификация, която лично аз разцъкам с кеф. Чакаме финалната версия, за да видим какво са скрили в ръкава си комунистите.


Cold War Crisis – C&C Generals Zero Hour

Пламен Димитров

Постапокалиптична класика

Fallout

През 1997 г. Fallout каза "сбогом" на всички фентъзи клишета като подземия, дракони, магьосници, орки и гоблини и пренесе феновете на ролевите игри в далечното бъдеще. В радиационен свят, опустошен от мощни ядрени взривове и пълен с всякакви брутално изглеждащи мутанти. Класика, истинска класика.

„Войната. Тя никога не се променя"

Дори и днес, 11 години по-късно, Fallout се води за едно от най-добрите RPG-та, излизали някога. Но какво я направи толкова популярна? Най-малкото нейната солидна геймплей механика, гъвкава и оригинална история и неподправения апокалиптичен ретро стил.
За мнозина това се води духовният наследник на Wasteland - друга постапокалиптична класика на Interplay от още по-далечното минало. И като такава тя пресъздава свят, където Третата световна война е вече свършила, а изолирана част от човечеството, което досега е живяло в специални подземия, за първи път от 80 години насам решава да си покаже главата на бял свят.
Пречиствателната система за водата на

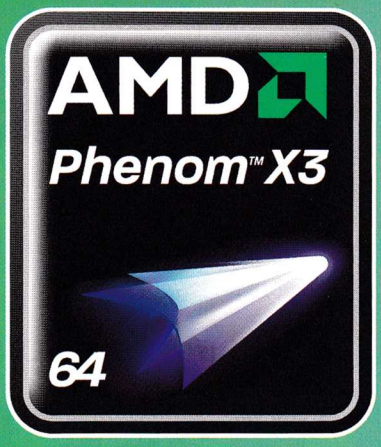
Вашия Vault 13

е унищожена и вие сте щастливото момче, което трябва да излезе на повърхността на земята, за да намери нов контролен чип. По пътя си ще се срещнете с шефове на селца, криминални босове, мутирали до неузнаваемост хора и религиозни фанатици.
Всеки един от тях би могъл да ви помогне в начинанието ви, стига да му свършите някаква услуга... или пък да му сторите нещо кофти, ако сте в достатъчно лошо настроение.
Да, от вас не се изисква да спасите света. Ако искате, може да изтребите всичко живо в играта и да обезлюдите цели градове, стига в края на краищата да намерите този така необходим контролен чип. Потушете въстание или помогнете на бунтовниците да си върнат града. Очистете местния търговец или съобщете на полицията, че някой се опитва да го убие. Помогнете на шефа на града да открие дъщеря си или го гръмнете и преджобете. Вие избирате.
Сюжетът на Fallout е простичък, но изпълнението на отделните куестове, които водят до края на всички краища, е меко казано феноменално реализирано. Истинският гений на Fallout обаче се крие в

системата за развитие на вашия герой

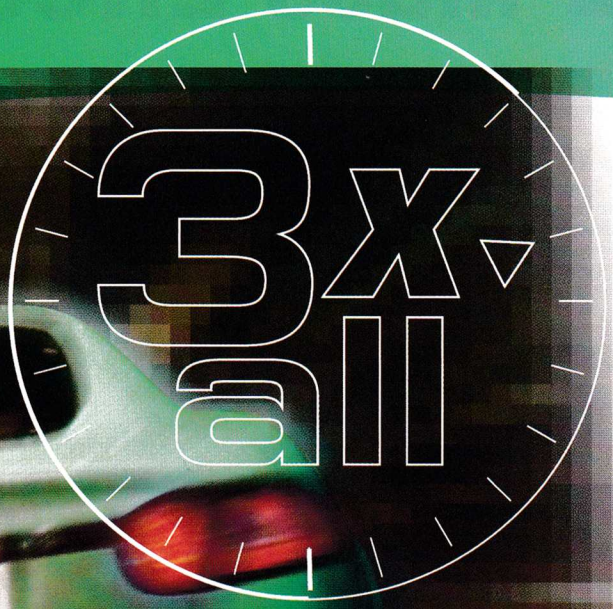
За разлика от по-линейните и конзолни RPG-та, тук ще откриете множество опции, които да ви помогнат в оформянето на идеалния обитател на Vault 13. Определяте основните статистики, като сила, ловкост, възприемане и т.н.
Избирате главните умения – боравене с оръжия, реч, оцеляване, разбиване на ключалки... И накрая се спирате над няколко traits, които хем дават бонуси, хем намаляват отделни аспекти от силата на героя ви. Например Fast Shot редуцира броя на „екшън" точките, необходими ви, за да стреляте по време битките, които прочее са походови.
Но за сметка на това не може да се прицелите в конкретни части на тялото. По-късно в играта, качвайки нови нива и увеличавайки боеспособността на героя си, ще получавате достъп и до специални умения, наречени perks, които ще ви помогнат допълнително да го специализирате.
Огромното разнообразие от способности, статистики, traits и perks, както и комбинацията между тях, позволи на различните играчи да подходят към конкретната ситуация така, както техният стил на игра им диктува – с оръжие, стелт или дипломация.
Точно това прави Fallout толкова уникална. Сега можем само да се надяваме, че когато Fallout 3 на Bethesda излезе в края на октомври, тя също ще се превърне в неувяхваща класика.

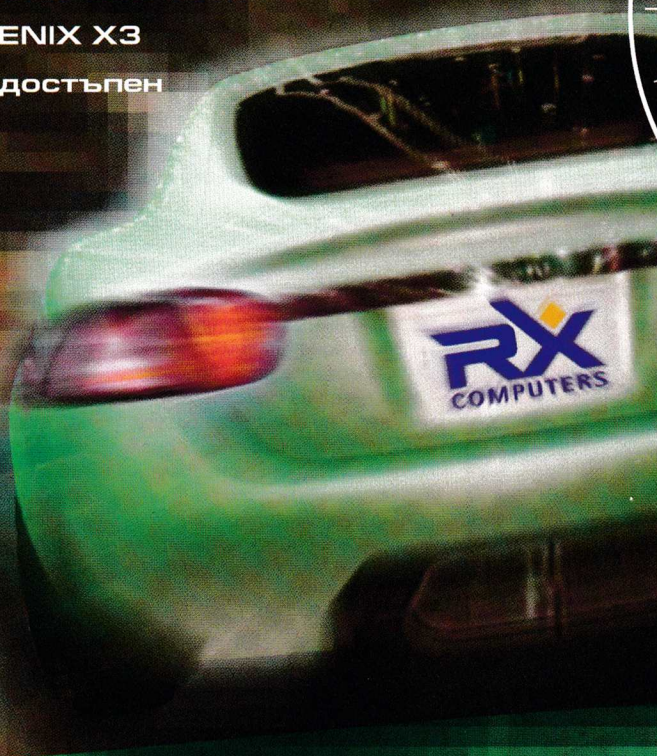
2 не е достатъчно ?



Всичко x3!

Масовите двуядрени процесори
не са достатъчно мощни?
С триядрен процесор AMD Phenom™ X3,
ATI Radeon™ HD 3650 графика
и 3 GB бърза DDR2-800 памет
новият RX PHOENIX X3
е по-бърз и по-достъпен
от всеки друг
в своя клас.





RX PHOENIX X3

- AMD Phenom™ X3 8450 триядрен процесор
- AMD 770 чипсет с HyperTransport™ 3.0
- ATI Radeon™ HD 3650 графичен процесор
- 3 GB DDR2-800 памет
- 500GB SATA-II твърд диск

AMD, AMD Phenom™, ATI Radeon™, логата AMD64 и AMD Arrow са продукти и/или заявки за марки на Advanced Micro Devices.

поръчай **онлайн** удобно и лесно http://www.ROLDEX.com

Георги Панайотов

Играта, която трябва да бъде превъртяна поне три пъти

Mass Effect

Mass Effect е велика! След три превъртания всяка нова игра е различна и откривам в нея неща, които съм пропуснал - било заради диалозите и решенията, които съм взел, или пък заради планетите, които съм посетил. Ако пък искате да имате 100% изпълнени постижения (achievements), три е минимумът на превъртанията, които ви трябват. Да не говорим, че всеки път се отключват умения, които да приложите към създаването на нов персонаж и да накарате адепта си например да специализира в тежки стрелкови оръжия, без да прави компромис с телекенетичните си сили. След като изиграете Mass Effect на ниво на трудност Normal, ви съветвам да тествате и останалите 3: Veteran, Hardcore и Insanity. Освен че внасят нова тръпка (лесните игри доскучават), те са ви нужни, за да отключите всички допълнителни бонуси. За всяко едно от тях ще имате нужда и от правилната група от спътници. Тя ще бъде съобразена със стила ви на игра, но все пак трябва да сте сигурни, че ще имате достъп до всичко.

Ето три примерни конфигурации, които ще ви гарантират и отключването на условието "Изиграй 70% от играта с дадена раса":

Трудност: Veteran
Shepard - Soldier, за танк и щети
Tali - отваряне на ключалки
Kaiden - biotics

Трудност: Hardcore
Shepard - Engineer+оръжейна специализация по избор - ключалки
Wrex - Танк/щети
Liara - biotics

Трудност: Insanity
Shepard - Adept+оръжейна специализация по избор
Ashley - Танк/щети
Garrus - ключалки

В играта има прекалено много достижения, за да се спираме на всяко едно от тях поотделно (а и можете да ги видите от менюто на играта). Всяко има пасивни и активни бонуси (повече щети, щитове, издръжливост, отключване на таланти за класове, които по принцип не разполагат с тях и т.н.). Но един определен achievement има пряко влияние на end-game-а.

Rich - трябва да съберете 1 000 000 кредита. Вкарайте максимум точки на Intimidate таланта, ако отивате към Renegade имиджа. След това обирайте всичко по нивото (не е нужно да преравяте всеки труп в момента, в който натиснете бутона за инвентара [I], ще съберете всичко, паднало до сега на картата) и го продавайте, като луди. В крайна сметка ще ви се отключи сет от спектърски оръжия, които да закупите от офиса на C-Sec и продавача на борда на Normandy. Това са безпрецедентно най-добрите пушкала в играта, всяко от които има 3 слота за ъпгрейди. Събраната сума би трябвало да ви стигне, да закупите сета. А и не е голям проблем да не ползвате търговците, тъй като почти всичко пада, като дроп от сандъци и повалени врагове.

Бързи съвети

Преди да разкостим трите основни професии в Mass Effect нека на бързо се спрем на някои от основните геймплей механики в нея. Ще започнем с ъпгрейдите. Помнете какво и как сте забърсали по пътя и не шиткайте всичко на продавачите. Някои добри подобрения за оръжията и бронитe се срещат само в първата третина на играта и след това стават трудни за набавяне. Най-добрите пушкала имат по три слота за подобрения и достатъчно добри характеристики, за да преглътнат недостатъците на някои от модификациите. Сменяйте ги по време на битка - безсмислено е да дупчите тежките Geth солджъри с куршуми, нанасящи 30% повече щети на биологични създания.

Не забравяйте гранатите си. На високите нива на трудност издръжливостта на опонентите се покачва драстично и замразяващият им ъпгрейд става в пъти по-полезен от тези добавящи щети.

Внимавайте с талантите, не ги разхвърляйте напосоки. Дори солджърът няма нужда от пълно умение в две оръжия, така че всяка точка, вкарана след мах-ването на едно пушкало в друго, е просто лукс. Ако не можете да стигнете до опорна точка в някое от талантите дървета (отключва ново умение), то по-добре запазете точките си до следващия level up.

Подбирайте внимателно екипа си. ВИНАГИ имате нужда от инженер да хаква разни неща и бионик заради специалните му умения. Три солджъра въоръжени до зъби са силни само в първите 20 секунди на боя, ако след тях има още живи врагове, става лошо.

Свикнете със системата за прикритие - улеснява боя неимо-

верно, особено в комбинация със специалните способности. Изисква малко повече умение бързо да подреждате екипа си на правилните позиции.
Мако е супер щура машинка - има 99% проходимост, а кекавата му картечница се компенсира от силното му оръдие, което мели пехота всякаква и минава през щитове. За по-големи цели обаче трябва да нанасяте директни попадения за най-добър резултат. Освен това можете да прескачате най-опасните за бронята му оръжия - ракетите. Zoom опцията му пък ви дава доста добро преимущество пред лошковците, ако се намирате на равен терен. Уви, повечето планети просто не са такива. С Мако ще се сблъскате срещу няколко Random boss-а (подземните, в стил Dune червеи). Тези битки са изключително лесни - просто не спирайте да скачате и да се движите, като в същото време не спирате да стреляте. Освен ако играта не позволява друго решение, е безсмислено да слизате от него и да водите престрелките с персонажа си.

Перфектният герой

Първият ви Shepard е невъзможно да стане най-силният ви персонаж. Това се дължи на факта, че при стартово изиграване левъл таванът е нисък и разполагате само с базисните за всеки клас скилове. Новоотключените умения пък могат да бъдат добавяни само към нови персонажи, така всеки следващ герой е по-силен от първия. По всяко време обаче можете да преиграете играта с вече създаден персонаж, запазвайки всичките му таланти и умения. Веднъж разпределена точка за талант, не може да бъде върната обратно. Така че след първото изиграване махнете опцията за автонагласяне както на героя си, така и на компадретата му.
При отключването на нови умения помнете, че тези, свързани с оръжия, са в общи линии най-безполезните, докато силите lift, electronics, decryption, barrier и т.н. генерално променят стила на игра. В средата на играта ви се предлага опция за специализация и доразвиване на класа, който сте избрали. Ще направим поглед на 4-те най-адекватни класове, с които можете да играете на високи нива на трудност.

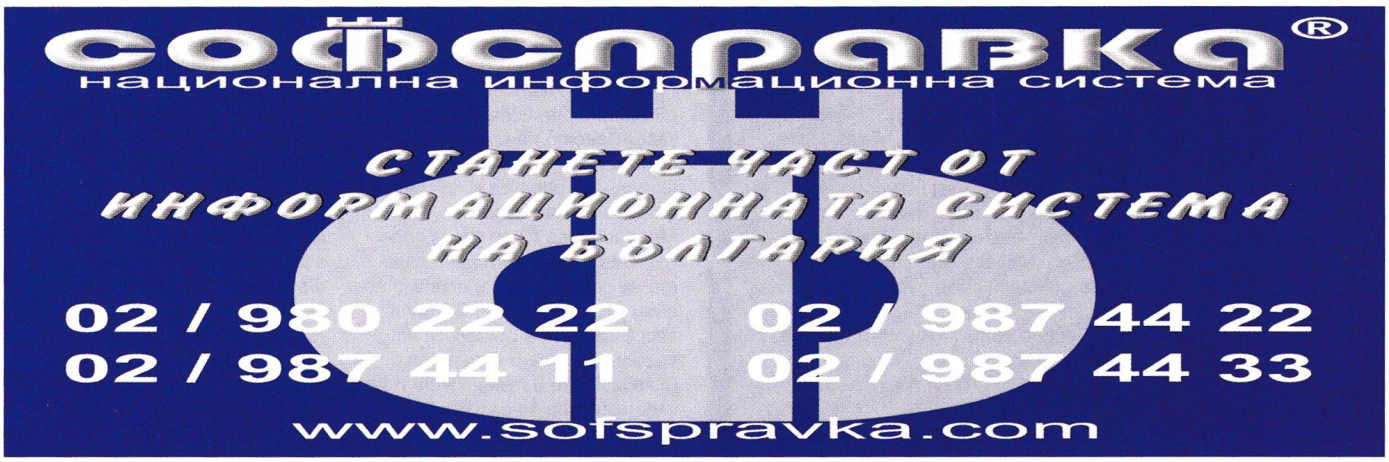
Adept

Адептите са с най-слаба броня и кекави бойни умения, но правилно употребени, могат да се се справят с много врагове наведнъж. Добавете към специализацията им с пистолети и такава за щурмови карабини и ще сте царе. Адептът може да специализира между Bastion и Nemesis субкласове. Bastion Adepts са по-полезни на високите нива на трудност, тъй като дори един куршум може да бъде смъртоносен за него, а този профил му позволява да контролира ситуацията и да не допусне да се стигне до него. Бонусите са:
Bastion Adept:
- Бонус към продължителността на Barrier, бързо презареждане на уменията и бонус към щитовете
- Бързо презареждане на Biotic уменията
- Бързо презареждане на Stasis, нанася щети на враговете, на които е използван
Nemesis Adept:
- Бонус към продължителността на Biotic уменията
- Увеличаване на щетите и радиуса на Lift
- Повече щети за Throw
- Повече щети и радиус на Warp
Бонусът към Barrier на Bastion адептите им дава най-важното преимущество - защита. А намаляването на времето за презареждане на уменията им помага за перманентен контрол

над враговете. Колкото и добре да е екипиран танкът в групата ви - ИИ-то на лошите ви смята за първостепенна цел.
Nemesis адептите са подходящи за игра на ниско или нормално ниво на трудност, в което враговете нямат тонове живот и бонусът към щетите на уменията им наистина има значение.
Най-добра специализация: Bastion Adept
Най-добро умение: Electronics
Най-добро допълнително умения: Hacking
Electronics: Добавя към защитата на адепта и го спасява от снайперисти и ракети, заради пасивния бонус към щитовете. Освен това с него ще можете да премахвате щитовете на опонентите си.
Hacking: Чудесно за справяне с geth противници, които са резистентни към уменията на адепта, както и със защитни кули.

Soldier

Солджърът е добър за всяко преиграване, но отключва най-малко допълнителни умения. Ако го използвате за последния си герой, е възможно да ви стане прекалено лесно от един момент. Войниците специализират в
Commando Soldier:
- Умението Assassination презарежда по-бързо
- Умението Immunity презарежда по-бързо



- Пасивен бонус към щетите
Shock Trooper Soldier:
- Умението Adrenaline Burst презарежда по-бързо
- Умението Immunity презарежда по-бързо
- Пасивен бонус към здравето
Всеки солджър по принцип е тежко бронирани и може да поеме солидно количество болка. За това Командото на пръв поглед изглежда перфектният избор заради огромните му щети, но доста от битките са на къси дистанции, а той блести при употребата на снайпера и пистолета. Затова щурмовакът е по-полезен за групата, тъй като може да влезе в битка, компенсирайки по-леките си щети с по-честата употреба на специални умения. Увеличената му издръжливост на болка пък ви дава повече гъвкавост в промяната на стратегиите в средата на битката, тъй като просто може да оцелее, докато поема огъня, пазейки съекипиците си.
Най-добра специализация: Shock Trooper Soldier
Най-добри умения: Electronics, Lift
Най-добри допълнителни умения: Barrier, Singularity
Electronics: Бонус към щитовете, маха щитовете на врага, поправя транспортьора Мако и помага в събирането на артефакти - това умение прави чудеса със солджъра.
Lift: Също много добре пасващо към стила на игра на войника умение. С него може да контролира ситуациите по-лесно, избирайки с кои опоненти да се бие.
Barrier: Най-големият проблем на това умение е, че добавя единствено към защитата на войника, но Shock Trooper с barrier е възможно най-"потентният" танк в играта.
Singularity: Добра добавка към Lift, но не и жизненоважно за солджъра умение. Част от враговете не могат да бъдат контролирани с него, но пък подлежат на Lift и вице верса. Освен това ефектът му понякога се съчетава с произволни изблици на енергия, добавящи към хаоса на битката, вместо да поставя нещата под контрол.

Engineer

Инженерите са интересен клас, който може да дебъф-ва враговете (оръжия и щитове), да нанася доста щети за кратко време и въпреки че могат да специализират основно в пистолети, след като свалят защитата на опонентите си, ги повалят с няколко изстрела. Слабостта им е бронята и продължителните битки, което ще изпитате, изправяйки се срещу босовете в играта. Класът специализира в:
Medic Engineer:
- Бонус към силата и презареждането на First Aid умението, дава имунитет към токсини и съживява падналите в боя другари
- Бонус към щетите и презареждането на Neural Shock
Operative Engineert:
- Бонус към Damping
- Бонус към щетите, радиуса, свалянето на щитовете и презареждането на Overload
- Бонус към нормалните и over time щети, радиуса и презареждането на Sabotage
Медиците са с най-силна поддържаща роля, лекувайки раните на останалите в екипа, стоейки зад прикритие. С Neural shock бонусите пък блестят срещу органични опоненти, вкарвайки ги в пълен амок. Идеален избор за по-дефанзивно настроените. Operative engineer-ите от своя страна могат перманентно да дебъфват враговете, а в промеждутъците да ги засипват с тоновe от щети. И двамата обаче не трябва да се задържат дълго време на предните огневи линии.
Най-добра специализация: Няма – и двете са равни по сила
Най-добро умение: Barrier, Lift
Най-добро допълнително умение: Singularity
При инженера изборът на умения е като при солджъра. Barrier дава допълнителна защита, а увеличава способността му за контрол над ситуациите. Ако използвате и Singularity, драстично ще качите бойните му умения.

Infiltrator

Инфилтраторите са микс от дебъф и щети, които, правилно употребени, правят играта много лесна, но изпуснете ли първоначалната си засилка и влезете ли в дълга битка, нещата стават сложни. Спецове на боя от дълго разстояние, което ги прави перфектни за раздаване на overload и sabotage, без да поемат куршуми. Те са може би и най-чистите снайперисти (тъй като снайпериращ солджър в тежка броня някакси си губи идеята) и могат да специализират в.
Commando Infiltrator:
- Умението Assassination презарежда по-бързо
- Умението Immunity презарежда по-бързо
- Умението Marksman презарежда по-бързо
- Пасивен бонус към щетите
Operative Infiltrator:
- Бонус към Damping
- Бонус към щетите, радиуса, свалянето на щитовете и презареждането на Overload
- Бонус към нормалните и over time щети, радиуса и презареждането на Sabotage
Commando инфилтраторите дават това, от което класът има най-голяма нужда - повече щети. Пасивният бонус, подкрепен от подобрените умения, е жизненоважен за ролята. Бонусите на оперативните инфилтратори са ок в началните нива на трудност, но при по-високите губят ефективността си заради завишената издръжливост на враговете.
Най-добра специализация: Commando Infiltrator
Най-добро умение: Lift
Най-добро допълнително умение: Barrier, Throw

Quasar

Quasar е сравнително лесна хазартна игра, но е леко обърквяща за схващане. Получавате някакво число, към което можете да добавяте число от 4 до 7 или от 1 до 8 на случаен принцип. Минете ли общ сбор на числата от 15, можете да прецените дали да добавите още или да си получите наградата. Номерът е сборът на цифрите да не надскочи 20, което пък е и най-голямата награда. Най-яка е офертата да се докопате до числото 13-14. Така, ако добавите 4-7, просто е сигурно, че можете само да спечелите (17-20) и то добри пари. Ако сте се заковали между 9-12, трябва да се опитате да се докопате до златната 14-ка, но нацелите ли 15-16, става гадно.

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на

номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201

B

Bionicle Heroes cheat187
Bioshock cheat224
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Celtig Kings cheat175
Civilization 4: Beyond the Sword cheat222
Codename Panzers: Phase Two cheat178
C&C 3: Tiberium Wars cheat206
Clive Barker's Jericho cheat235
Comandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Driver Parallel Lines cheat218
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Enemy Territory: Quake Wars cheat226

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ..... cheat 234
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
Freelancer cheat151

G

Gothic 3 ..... cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground control cheat144

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
Half-Life 2: The Orange Box cheat230
Half-Life 2: Episode Two cheat231
Halo 2 ..... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic III cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death cheat137
Heroes Chronicles All cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts cheat140

I

Icewind Dale 2 ..... cheat124
Imperium Romanum cheat241

J

Jedi Knight: Jedi Academy cheat121
Joint Task Force cheat122
James Bond 007: Nightfire cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights cheat227

K

Kohan II Kings of War cheat119

L

Lego Bionicle cheat109
Lego Racers 2 ..... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy cheat111
Lego Star Wars cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus cheat240

M

Mafia cheat98
Marvel Ultimate Alliance cheat101
Mass Effect cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medal Of Honor: Airborne cheat225
Medieval 2: Total War cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon cheat93
Neverwinter Nights cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer cheat228
No One Lives Forever 2 ..... cheat97

O

Overlord cheat220

P

Painkiller: Overdose cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within cheat89
Prey cheat90

Q

Quake 4 ..... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids cheat75
Resident Evil 2 ..... cheat80
Resident Evil 3 ..... cheat81
Resident Evil 4 ..... cheat82
Return to Castle Wolfenstein cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots cheat85
Rome Total War cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl cheat205
Sacred cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sid Meier's Pirates cheat49
SiN cheat51
SiN Episodes: Emergence cheat52
Singles 2: Triple Trouble cheat53
Snowboard Park Tycoon cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix cheat57
Soldier of Fortune: Payback cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II cheat58
Soul Reaver 2 ..... cheat60
Spiderman: The Movie cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory cheat62
Splinter Cell: Double Agent cheat63
Starcraft cheat64
Starcraft: Brood War cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ..... cheat67
Star Wars: Battlefront cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72

T

Tarzan cheat23
Test Drive 6 ..... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles cheat204
The Godfather: The Game cheat29
The Sims: House Party cheat32
The Sims: Makin Magic cheat33
The Sims 2: Bon Voyage cheat223
The Sims 2: Nightlife cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Holiday cheat38
The Sims 2: Seasons cheat209
Titan Quest: Immortal Throne cheat210
Tomb Raider: Chronicles cheat38
Tomb Raider: Legend cheat39
Two Worlds cheat216
Tzar cheat42

U

UFO: Afterlight cheat211
UFO: Aftermath cheat15
UFO: Aftershock cheat16
UFO Extraterrestrials cheat217
Ultimate SpiderMan cheat19
Uplink cheat22
Unreal Tournament 2004 ..... cheat20

V

Vietcong 2 ..... cheat12

W

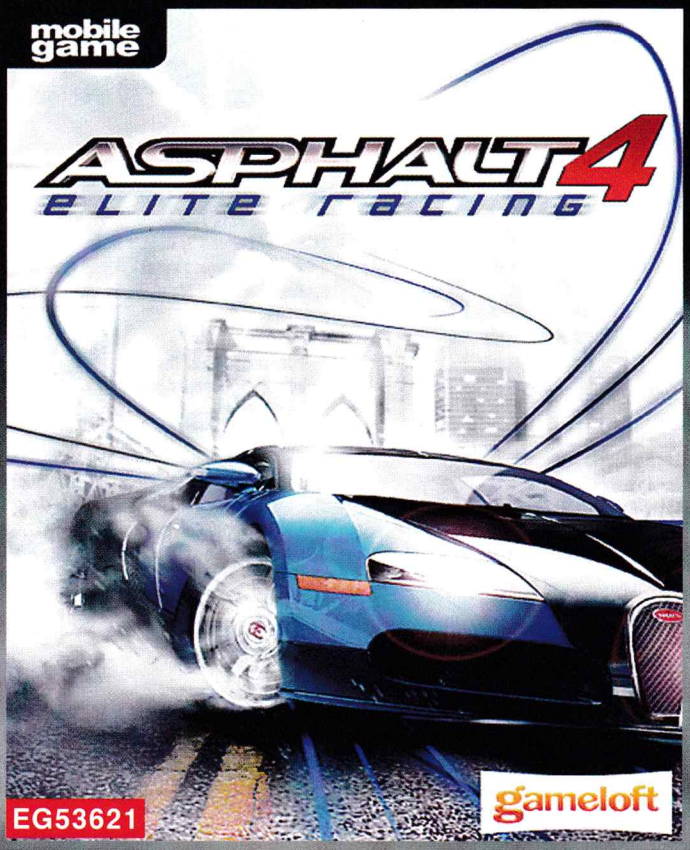
Warcraft 2: Tides of Darkness cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal cheat3
Warcraft 3 ..... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault cheat8
Warhammer: Mark of Chaos cheat9
World in Conflict cheat229

X

X3: Reunion cheat10

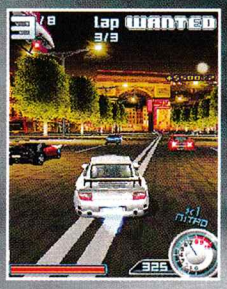
Z

Zoo Empire cheat11



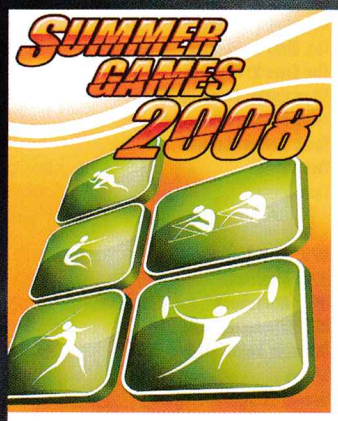
Gameloft успяха да възприемат стратегията на Electronic Arts по отношение на рейсинг игрите си. С тази разлика, че вместо по една на година, пускат по 2 или дори 3 за всички възможни мобилни платформи. Asphalt 4: Elite Racing е последната част от най-тиражирания им рейсинг франчайз и въпреки че не се различава много от предишните части, в него са полирани и ъпгрейднати всички познати елементи, за да се стигне до създаването на най-добрия рейсър за мобилни телефони. Между другото, в зависимост от устройството в ръцете ви, ще се променя и графиката, и ако сте от щастливците, разполагащи с някоя от последните N-ки на Nokia с NGage платформа и отделен видео процесор, ще се насладите на доста приятно 3D, съпоставимо с това на Need For Speed 3. В Asphalt 4 ще можете да изберете една от няколкото луксозни спортни коли и мотоциклети (вариращи от версията за различните телефони) и да се впуснете в серия от състезания по цялото земно кълбо. Играта предлага огромно количество тунинг елементи - както визуални, така и по двигателя, които се отключват с натрупването на пачки от успешно завършени финиши. Ще можете да си изберете и спътница, която да ви носи перманентен пасивен бонус във всяко състезание. На пистата ще събирате бонуси, пълнещи двустепенното ви нитро и кеш, както и маркери, занижаващи Wanted статуса ви. Gameloft са доразвили елемента с преследващите ви ченгета и вече не само ще използват коли, но ще правят барикади на пътя, дори ще пускат полицейски хеликоптер по петите ви. Това леко вдига трудността на играта, но при финалното класиране, дори третата позиция ви устройва, така че има място за грешки.

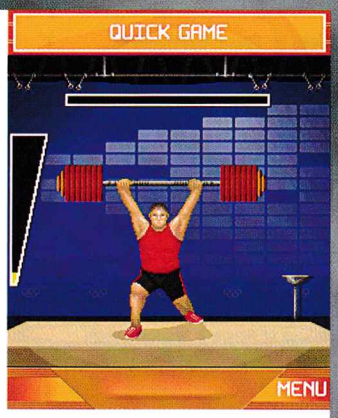
ОЦЕНКА: 93%



gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ





Олимпиадите винаги са ме радвали повече от всички европейски и световни футболни първенства, взети заедно. По-разнообразни са, а и нека си признаем - гледката на участничките в дисциплините плуване и водни скокове са силно по-атрактивни от 22 фешънчета, гонещи кожено кълбо и силно оплитащи се в собствените си крака.

Summer Games 2008 се опитва да пренесе духа на олимпиадата от Пекин на мобилния ти телефон, при това доста успешно, бих казал. Геймката е базирана на серия от мини игри с аркаден привкус, изискващи бърза реакция и повторяемо натискане на един и същи бутон за набиране на скорост или уцелването на подходящото време за натискането му. Застъпени са почти всички дисциплини, като можеш да изиграеш първо цялата олимпиада, а след това да се връщаш за кратко към любимите си спортове, докато чакаш за рейса рано сутрин.

Покрай тазгодишната олимпиада може да се направи още една игра - хакер, опитващ се да достигне до блокираните от китайското правителство сайтове.

ОЦЕНКА: 71%

Gameloft имат традиция в правенето на платформъри за мобилни телефони. Още при първите им опити с портването на Rayman Raving Rabbids и Prince Of Persia успяха да намерят перфектната система за управление, пасваща на преносимите устройства. След Assasin Creed и Beowulf спокойно започнаха да експериментират и с бойната механика на игрите, за да достигнат до една от най-добрите такива. The Mummy е вдъхновен от дебилната приключенска екшън комедия, завладяла киносалоните това лято. Ще се гмурнеш в свят на прогнили гробници и не по-свежи ходещи мъртвици, за да изчепкаш и последната златна монета от саркофазите по пътя си.

Играта е жизнерадостен микс от платформен екшън, в който се измъкваш от връхлитащите един след друг капани и стандартно beat-em-up заглавие. На места ще трябва да разгадаете серия от пъзели и други логически задачки, които приятно натоварват сивото вещество и оставят уморените палци да си починат от поредната битка.

ОЦЕНКА: 84%

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM

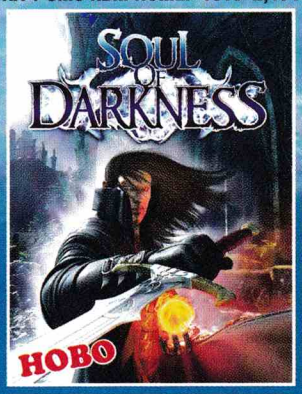
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ ЗА JAVA ИГРА ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games



EG25453

САМО ТВОЯТА САБЯ И СИЛА ЩЕ ИЗГОНЯТ ТЪМНИНАТА

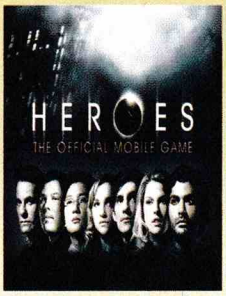
Влез в готическия свят, като загадъчен и мощен враг на злото. Опитай се да спасиш хванатия от лош вампир приятел, като внимаваш да не загубиш собствения си живот. Изследвай тъмни пещери, огромни крепости и внушителни катедрали. Подбери си подходящо оръжие (сабя или копие). Използвай силите си огъня и леда. Възможността да се трансформираш в елемент от водата, бръмбар или водно животно ще ти помогнат да победиш врага.

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

ПРИСЪЕДИНИ СЕ КЪМ НАЙ-ДОБРИТЕ БОЙЦИ ОТ АЛФА ОТРЯДА

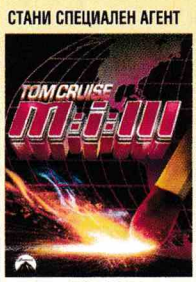
EG33379



ПРЕЖИВЕЙ ОТНОВО ТРЪПКАТА ОТ СЕРИАЛА

EG21242

СТАНИ СПЕЦИАЛЕН АГЕНТ



EG58878

adventure

КОЖЕНОТО ОКО ТОЧЕШЕ БРАДВАТА СИ В РАБОТИЛНИЦАТА И СКЪРЦАШЕ СЪС ЗЪБИ ОТ ЯРОСТ. КАК ТЯ МОЖА ДА ИЗБЯГА? КЪДЕ Е ТЯ СЕГА?

EG65621

sports

БЪДИ УЧАСТНИК В НАЙ-ПОПУЛЯРНИЯ ТЕНИС ТУРНИР В СВЕТА

WIMBLEDON!

НОВО

EG69243

ВЗЕМИ УЧАСТИЕ В NBA ЛИГАТА!

НОВО

EG27237

puzzle

МИСЛИТЕ, ЧЕ МОЖЕ ДА ИГРАЕТЕ ТЕТРИС ДОБРЕ? ТАЗИ ИГРА ЩЕ ВИ ПРЕДИЗВИКА!

НОВО

EG72568

НАУЧИ СЕ ДА ГОТВИШ И СЕ ЗАБАВЛЯВАЙ

НОВО

EG62225

НЕ СЕ ПЛАШИ ОТ НИКОГО В ОТКРИТО МОРЕ!

EG36969

sexy

НОВО НОВИЯТ СЕКС УЧИТЕЛ

EG11131

ИЗМЕРИ СЕКСАПИЛА СИ, КАТО ОТГОВОРИШ НА 16 ВЪПРОСА!

НОВО

EG68813

arcade

ПЕЧЕЛИ КИНТИ И СЪБЛЕЧИ СЛАДУРЧЕТАТА

EGS90150

НОВО

ИГРА, КОЯТО ТЕ ВЪВЕЖДА В ТАЙНИТЕ НА ЛЮБОВТА!

ИГРАТА ЩЕ ТЕ НАПРАВИ ЖЕЛАН И НЕЗАБРАВИМ ПАРТНЬОР!

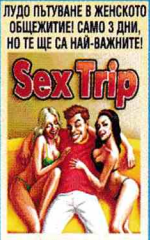
EG85713

ЗАГАДКИ НА ИЗЧЕЗВАЩИ ЦИВИЛИЗАЦИИ И БЕЗКРАЙНИ ВЕРИГИ ОТ ЦВЕТНИ ТОПКИ

НОВО

EG82907

ЛУДО ПЪТУВАНЕ В ЖЕНСКОТО ОБЩЕЖИТИЕ! САМО 3 ДНИ, НО ТЕ ЩЕ СА НАЙ-ВАЖНИТЕ!



EG45358

ОТГАТНИ ВЯРНАТА КОМБИНАЦИЯ И ЩЕ БЪДЕШ НАГРАДЕН!

НОВО

EG15607

забавни

ДАЛИ ОКОЛО ТЕБ ИМА ХОРА С ЧУВСТВО ЗА ХУМОР?

ПРОВЕРИ САМ!

НОВО

EG95907

hits 60

BRIAN HYLAND	ITSY BITSY TEENIE WEENIE	EG76159
CHUBBY CHECKER	LETS TWIST AGAIN	EG41325
CHUCK BERRY	JOHNNY B GOODE	EG89300
DUSTY SPRINGFIELD	YOU DONT HAVE TO SAY YOU LOVE ME	EG91503
EDDIE HODGES	IM GONNA KNOCK ON YOUR DOOR	EG88314
ELVIS PRESLEY	ITS NOW OR NEVER	EG65377
JOHNNY AND HIS CELLAR ROCKERS	CLOSE YOUR EYES	EG84785
JOHNNY AND THE HURRICANES	RED RIVER ROCK	EG17832
LITTLE EVA	THE LOCAMOTION	EG21464
MANFRED MANN	DO WAH DIDDY DIDDY	EG98705
PAT BOONE	SPEEDY GONZALES	EG69674
PERCY SLEDGE	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	EG53993
PETULA CLARK	DOWNTOWN	EG23838
RIGHTEOUS BROTHERS	UNCHAINED MELODY	EG17191
ROGER MILLER	KING OF THE ROAD	EG85324
SAM THE SLAM AND THE PHARAOHS	WOOLY BULLY	EG46742
THE BEACH BOYS	SURFIN SAFARI	EG59423
THE BEATLES	OBLADI OBLADA	EG57664
THE CONTOURS	DO YOU LOVE ME	EG76327
THE SUPREMES	YOU CANT HURRY LOVE	EG99512

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM **НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!**

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ – СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Всеки поръчал полифонична мелодия, игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните им предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0,30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0,29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819. (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EG67345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЯ: EG67345 08YXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

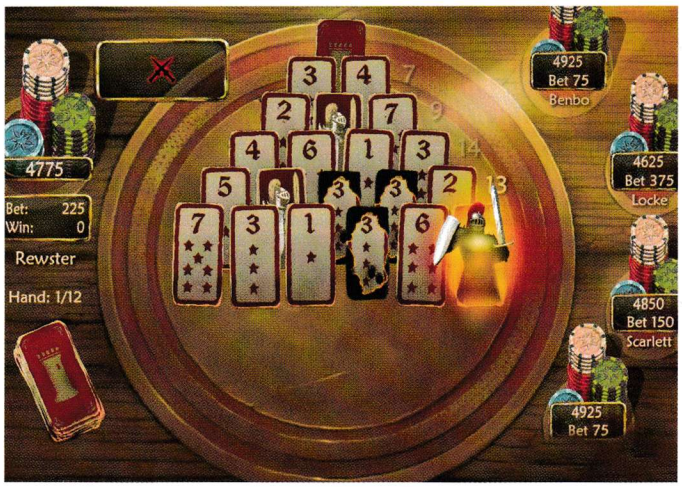
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2,40 ЛВ. С ДДС

Ревю
Жанр: **Малки игри**
Издател: **Microsoft Game Studios**
Създател: **Lionhead Studios**
Платформа: **X360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Нека Fable игрите започнат!

Fable II Pub Games



Споко - и аз изтръпнах като видях ревюта за нещо, започващо с Fable II. Истината е, че самата игра все така е планирана (най-рано) за началото на октомври. Pub Games всъщност представлява една невероятна (поне на хартия) идея на Lionhead за допълнително напомпване на и без друго забележителния интерес към тяхното ново заглавие. Накратко, става въпрос за всичко на всичко 3 (три!) хазартни игри, взети от света на Fable II. Нито една от тях не е абсолютно оригинална.
По-скоро това са „преработки" добре познати казино дисциплини. И – логично – в тези игри вие ще залагате, за да спечелите (от време на време) или да загубите (доста по-често). Не реални пари, разбира се. Fable II пари! Аха-аа! И не само пари, ами и „цели" 15 екстри, които по-късно ще можете да използвате в „истинската игра".
Става въпрос от някои абсолютни козметики – като татуировки или нещо ново за кучето, което ще ви съпътства във второто издание на сагата. Има и далеч по-полезни придобивки, като могъщи артефакти, оръжия и магии. Те обаче се броят на пръстите на едната ви ръка и за да се докопате до тях, ще трябва наистина, ама наистина да се спукате от игра. Повече по въпроса малко по-нататък в статията.
Добре, как да се сдобиете с това „нещо" (в случай че сте чак толкова запалени по Fable II)? Начините са два. Първият, безплатен, е като просто запазите предварително своето копие от Fable II. Чудесно, нали? Само дето не съм съвсем сигурен дали тази опция се предлага и за нашата скромна „територийка". Е, не пречи да се пробвате, нали така? Вторият начин е да си платите 800 Microsoft точки, или с други думи – 10 щатски долара, в Xbox Live Arcade.
С риск да обезсмисля останалата част от статията, ще побързам да ви посъветвам да не се бъркате. Освен ако наистина вашата Fable фенщина не заслужава да бъде описана като клиничен случай. За Бога, става въпрос за типа игри, които обикновено се предлагат по десет, за без пари, „качени" на новата ви флашка, да речем. Ако ли пък вече сте направили този чутовен подвиг, аз викам да се обадим в местния офис на Microsoft, та да ви дигнат хората един паметник на подобаващо място в столицата (по-късно и в други градове).
Защо този негативизъм? Ми, както споменах, Pub Games включва всичко на всичко три игри – съответно вариации на тема пасианс (Fortune's Tower), рулетка (Keystone) и ротативка (Spinnerbox). Първите две всъщност са доста забавни. По стандартите на безплатните windows игрички. Проблемът на първата е, че няма бог знае колко мегдан за разработване на стратегии, а на втората – че е твърде мудна. Но така или иначе с тези двете спокойно можете да утрепете някой и друг час. А и да направите някой и друг Fable II лев, разбира се.
Проблемът е, че за да се докопате да големите награди (тези, които наистина си струват), вие ще трябва да извъртите и доста Spinnerbox. Ама наистина доста. Как точно се играе това чудо? Залагаш, натискаш „А" и чакаш да видиш какъв е резултатът. Иха-аа, каква драма, какво предизвикателство!! Или пък не... Мамка му, познавам хора, които подобно занимание би докарало (сравнително лесно) до изблици на неконтролируема лудост. Честно!
Добре, нека сега ви припомня, че за всичко това (може би) ще трябва и да си платите! ОК, не се сърдя на Lionhead, защото по принцип идеята да спечелиш преднина в любимата си игра, още преди тя да се е появила, никак не е лоша. Да, но защо трябва да бъдеш наказан за това си желание?

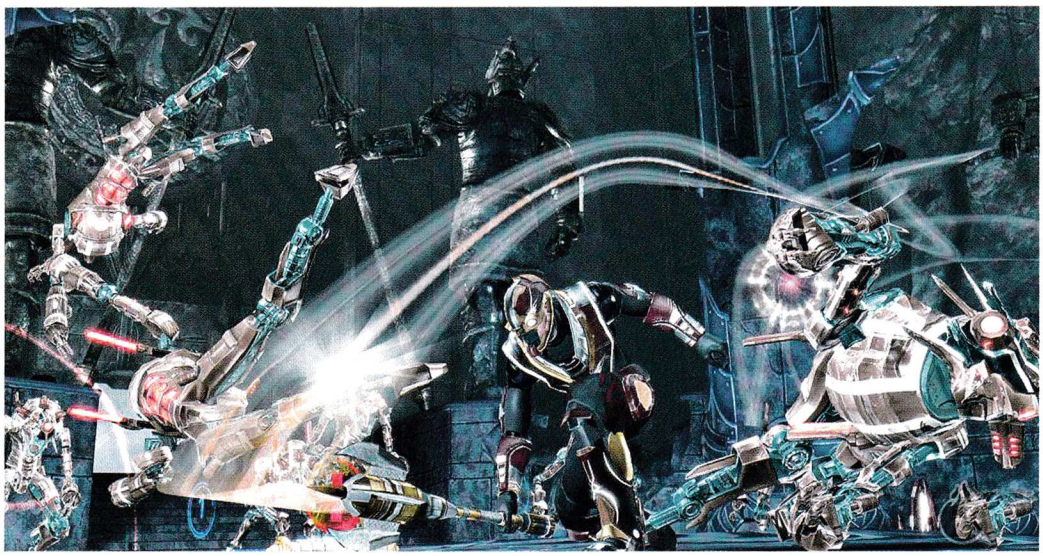
Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Превю
Жанр: **Екшън ролева игра**
Издател: **Microsoft Game Studios**
Създател: **Silicon Knights**
Платформа: **X360**
Играчи: **до 4 (онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Някой (пак) клати трона на Diablo, или поне се опитва.

Too Human



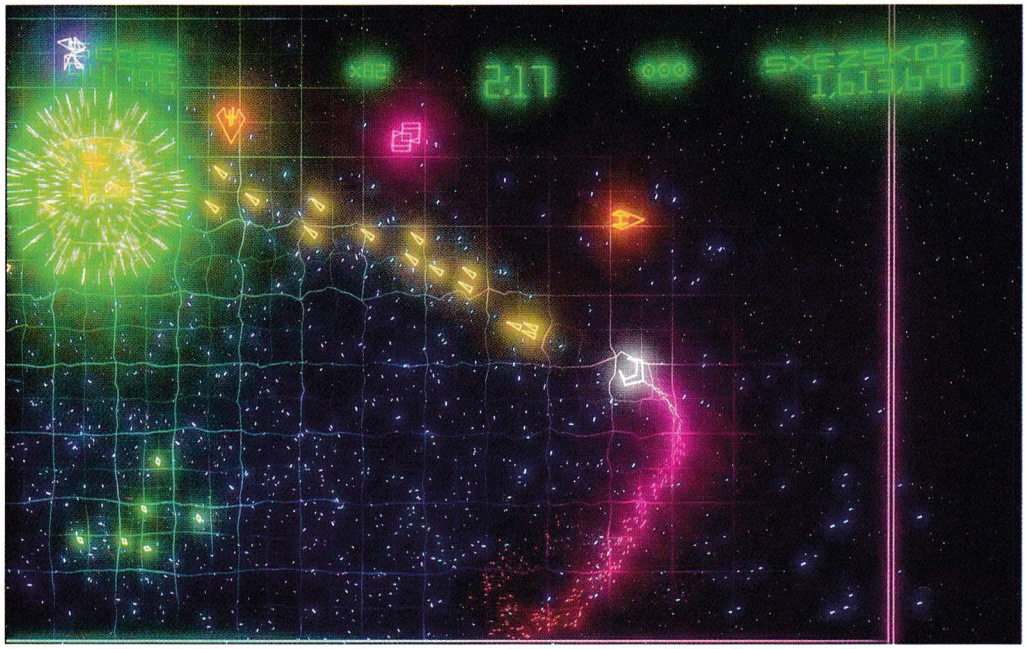
Silicon Knights са хора, които явно си разбират от работата. Дебютът им за Game Cube, Eternal Darkness, си остана едно от десетината най-забележителни заглавия в този формат. В него SK демонстрираха не само стил и умение, но и потенциал за нови идеи в доста „разработения" дори по онова време survival horror жанр.
Последваха няколко години, в които нашите хора се позагубиха от сцената, но не защото спряха да работят. В случай че сте пропуснали този факт, тяхно дело беше адаптацията на MGS за Game Cube, кръстена Metal Gear Solid: Twin Snakes, която на свой ред отнесе изключително топли отзиви както от пресата, така и геймърите.
Долу-горе по това време трябва да е започнала и работата по Too Human - проект, замислен от самото начало като епична трилогия. Уви, първите няколко години от живота на новото творение на Silicon Knights бяха съпътствани предимно от все нови и нови отлагания на премиерата, скандали и дори съдебни процеси. Уточнявам, че става въпрос за времето на предишната конзолна генерация. Постепенно Too Human взе да се превръща все повече в поредното попълнение на списъка с „онези игри, дето никога не биват завършени". Последва мъртво затишие от почти година. И когато кажи-речи всички бяха отписали Too Human, изведнъж се оказа, че Silicon Knights, първо, имат вече издател (и то какъв!), и второ – играта ще се появи ексклузивно само за Xbox360, което в 99% от случаите е признак на сериозна амбиция (и сериозни кинти, бих добавил). Не стига това, ами на масата беше сложена и играема версия на едно доста солидно парче от новото заглавие, за да могат богоизбрани журналисти да си кажат тежката дума.
Преди всичко, нека не задълбаваме (поне засега) в дебрите на сюжета на Too Human. По всичко си личи, че той е... епичен, поне според представите на своите създатели, с достатъчно чупки, врътки и усуквания, за да изтръпне от завист кой да е утвърден сценарист на латино сапунки. Ще уточня само, че иде реч за странна (но не и абсурдна) мешавица от научна фантастика и скандинавска митология. Онова, което очевидно се крие под всичко това, е едно почти класическо „хак енд слаш" RPG. Именно - като Diablo. Независимо от смяната на декорите (в случая - sf-fi, роботи и прочее) идеята отново е същата – бездънни „подземия", населени от безбройни орди от противници и натъпкани с несметни купчини всевъзможна плячка. И разбира се, всеки (или почти всеки) нов предмет, на който се натъкнете, носи със себе си нови възможности за още по-ефективно прочистване на бъкащите отвсякъде „гадове". ОК – аз съм „за", къде да подпиша? Проблемът е само, че въпреки все още свежия (не е за вярване, нали?) потенциал на идеята, дяволът, както казват някои, е в детайлите. През годините не повече от 2-3 заглавия успяха почти да докоснат гения на Diablo, но без дори да застрашат лидерската му позиция. Което идва да ни каже за пореден път, че под повърхността на уж елементарните концепции на Blizzard има доста повече, отколкото може да се предполага. А дали Too Human има добри шансове, поне на ниво предварителен преглед. О, да! В графично отношение играта определено няма от какво да се срамува, а идеите на авторите показват доста трезв и адекватен подход.
Има, разбира се, и неща които будят леко притеснение. Като например управлението (левият стик движи персонажа, десният служи за атака) и фиксираната камера. Но въпреки това, като се има предвид и портфолиото на Silicon Knights, Too Human определено се очертава като една от големите надежди на геймърския фронт през 2008-ма.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Microsoft Game Studios**
Създател: **Bizzare Creations**
Платформа: **PS3, XBox 360**
Играчи: **1-4**

Ивелин Г. Иванов

Размерът няма абсолютно никакво значение

Geometry Wars: Retro Evolved 2



Не може да си запален геймър и да не обожаваш идеята на Microsoft за Xbox Live Arcade. MS успяха да съживят креативния дух на създателите на игри като просто позволиха на всеки (е, почти всеки) достатъчно влюбен в това мероприятие да даде воля на въображението си без да се притеснява за бюджета. Sony (а и не само те) също имаха подобни напъни (Net Yaroze), но всичко остана в сферата на експеримента.

Другото нещо, което ми харесва особено около XBLA (Xbox Live Arcade) е, че игри със смехотворно финансиране все по често оглавяват класациите. Какъв по-добър начин да покажеш, че потребността от свежи идеи никога не е умирала в този бизнес. Стига просто да има кой да ги предложи, търсенето е повече от сериозно. Всичко, казано по-горе, важи с невероятна сила още за първото издание на Geometry Wars – може би пионерът в армията на „големите малки игри". Днес, почти две години по-късно неговите създатели Bizzare Creations отново доказват, че там, където е текло, ще тече отново. Geometry Wars: Retro Evolved 2 е перфектното доказателство, че тия момчета не са си губили времето през последните 24 месеца. Доказва още, че и в привидно най-простата идея има цели вселени за изследване. В ядрото на новото превъплъщение на GW 2 е едно дребно, но ключово допълнение. Става въпрос за т.нар. "Geoms" – малки зелени кристалчета, които вашите противници изпускат, след като ги дезинтегрирате на пух и прах. Те, разбира се, трябва да бъдат събрани – колкото повече, толкова по-добре. В първата игра максималният „умножител на точките" беше „по 10". В новата игра този таван е премахнат, като игралните резултати, които могат да бъдат постигнати, са наистина колосални. Далеч по-интересна от всичко това обаче е тръпката да събереш всичко възможно, без в това време някой заблуден противник да ти види сметката. Идеята е пряка заемка от аркадните „вертикални" шутъри с всевъзможните му там самолетчета, космически корабчета и прочее. Разбира се, че си ги спомняте. Мнозина от нас продължават да ги играят и до днес благодарение на емулаторите на класически аркадни платформи. Така или иначе това допълнение пасва толкова добре на новия Geometry Wars, че е трудно човек да си представи, че не е било измислено именно от неговите автори.

Новите режими са цели пет и макар не всеки от тях да е на нивото на най-добрия – Pacifism, в същото време и нито един не е за изхвърляне. Във въпросния „пацифизъм" играещият трябва да се справи без каквито и да било оръжия, като слаломира ловко през серия от врати. Преминете ли успешно през вратата, тя експлодира зад вас, но докоснете ли очертанието ѝ, собственият ви „кораб" се разлетява на парчета. Друг режим, който ми допадна доста, е Sequence. В него трябва да преминете през 20 нива, всяко от които с идентично разположени противници, което въобще не прави живота ви по-лесен. Дори да имате невероятна памет, рефлексите, които се изискват, са още по-невероятни.

Въпреки това GW2 едва ли ще накара някого (дори сред най-честолюбивите от вас) да захапе гейпада от ярост или да го разбие на парченца в пода. Просто играта е такъв невероятен купон, че трябва да си пълен идиот, за да почнеш да ѝ се ядосваш. И това между другото, е един от най-сигурните критерии (мен ако питате) за това колко наистина струва един или друг „продукт" в тази индустрия.

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Ревю
Жанр: **Хорър**
Издател: **Sony Computer**
Създател: **Team 17**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Японски хорър, британски дивелъпър, онлайн дистрибуция

Siren: Blood Curse

Макар никога да не достигна статута на истински топ 10 хит, поредицата Siren има запазено място в сърцата на феновете на жанра и дори в тези на почитателите на екшън адвенчър игрите въобще. Последното издание, Blood Curse, предлага наистина странна (не непременно в лошия смисъл на тази дума) смесица от нетрадиционни решения. Първо, негови автори са британците от Team 17, познати най-вече като създатели на... поредицата Worms! Доста сериозен жанров скок не мислите ли? Като цяло напоследък японските издатели са склонни да поверяват работата по новите „разклонения" на своите хорър франчайзи на западни дивилъпъри. При Silent Hill: Origins резултатът беше почти плачевен, но – учудващо - Team 17 са се справили на доста прилично ниво по отношение на съхраняването на уникалната атмосфера на поредицата. Второто странно решение (може би не чак толкова странно всъщност) е свързано със системата за разпространение на играта. В момента единственият начин да се сдобиете (легално) с нея е като я свалите от сървъра на Sony за около 40-тина долара. На тези, които смятат плащането за игри под своето достойнство, това сигурно ще се стори пладнешки грабеж, но всъщност 40-те долара пращат играта по-скоро сред „бюджетните заглавия". Което, както и да го погледнеш си е жест от страна на издателя като се има предвид, че става въпрос за съвсем ново, пълноценно издание, предлагащо приличен обем игрално време. Въпросът обаче както обикновено е – струва ли си въобще? И отговорът (пак както обикновено) е – зависи. Зависи от това дали сте фенове на сървайвъл хоръра или на хоръра въобще. Само да уточня, че това е по-скоро „японски хорър", който предпочита да плаши повече с атмосфера и като стимулира въображението ви, а не като ви залива с реки от кръв и карантия. Та, ако сте сред феновете на „естетските" филми или игри на ужаса, Siren: Blood Curse ще ви предложи правилното изживяване. Все пак не очаквайте шедьовър, а по-скоро солиден продукт в жанра.

Има, за съжаление и неща, които ще трябва да преглътнете в движение, особено ако сте по-скоро геймъри отколкото киномани. Като цяло графиката има доста недостатъци, особено като се има предвид, че става въпрос за заглавие от „новото конзолно поколение". В същото време не мисля, че ще останете и твърде разочаровани, защото визията на Blood Curse (както много други неща в тази игра) е по-скоро на едно прилично средно ниво, с някои забележителни проблясъци и някои драматични провали тук и там. Това, с което блести новият Siren, определено са атмосферата и звуковото оформление. Същото може да се каже и за разнообразието в геймплея. Играта предлага цели 7 играеми персонажа, които – слава богу – далеч не са колкото да се закръгли бройката. Всеки от тях предлага осезаемо различен стил на игра, комбиниран с доста приличен набор от разнообразни мисии. Всичко това, съчетано с наистина чудесно пасващата идея за разделянето на играта на епизоди, създава едно ако не уникално, то поне запомнящо се изживяване. В типичен TV стил всеки от епизодите започва с кратка ретроспекция на предишния, като това не е единственият „телевизионен" похват, който авторите са използвали. Може би най-забележителният геймплей механизъм, кръстен "sightjacking", ви позволява да виждате света през очите на до трима свои противници. Гледната точка на само един от тях е активна, но вие можете да редувате различните гледни точки с едно натискане на бутон. Активната се изобразява „екран в екрана", подобно на познатата „техника" от култовия сериал „24". Като цяло, при всичките си недостатъци, Siren: Blood Curse си остава едно от много малкото заглавия напоследък, създадено с очевидно желание, стига да разбирате какво искам да кажа.

+
- Убедителна атмосфера на страх и напрежение
- Вярно на духа на поредицата издание
- Достатъчно разнообразие в геймплея

графика
звук
геймплей

4.5

–
- На моменти графиката е под средното ниво
- Управлението е тегаво и понякога дори дразнещо
- Действието стартира доста мудно

Превю
Жанр: **Шутър**
Издател: **Namco Bandai**
Създател: **Project Soul**
Платформа: **PS3, Xbox360**
Играчи: **1-2**
Премиера: **Февруари 2009**

Ивелин Г. Иванов

Най-добрата "тупалка" на всички времена току-що стана още по-добра

Soul Calibur IV

Нека започнем с това, че аз никога не съм бил кой знае какъв фен на beat 'em up игрите. За мен те винаги са били преди всичко упражнение по ловкост на пръстите и запомняне на безумни комбинации от клавиши. И къде е удоволствието във всичко това? Всъщност именно първият Soul Calibur, появил се в Dreamcast формат, беше причината да преосмисля (донякъде) отношението. Просто проклетата игра изглеждаше толкова добре! Управлението също не беше за изхвърляне. Изведнъж се оказа, че дори една тупалка може да се стане купон, без за целта да трябва първо да си изкълчиш някой палец.

Защо споменавам всичко това? Най-вече защото четвъртият пореден SC засега е най-добре настроеният (ако мога така да го определя) към не-феновете на жанра. Играта е невероятно достъпна дори за човек, който никога не се е пробвал нещо от сорта. Под „достъпна" имам предвид най-вече краткото време, необходимо за някой „новобранец" да усети удоволствието от нея. Но нека се обоснова. Не, приказката не е за включването на Йода като играем персонаж. Аз съм огромен почитател на въздребничкия джедай, но само по себе си неговото присъствие не е нищо повече от една особено пикантна подправка в рецептата. За мен основната атракция в Soul Calibur IV се нарича „редактор за създаване на герои". О-о, ако случайно сте и RPG фенове, то тази игра в играта направо ще ви легне на сърцето. Всъщност адски малко са ролевите заглавия, които могат да се похвалят с „едитор" от тази класа. Би било чиста проба загуба на време (и тест за вашето търпение) да ви изброя всеки от елементите, които можете да промените в своя боец. Мога само да кажа, че колкото и да си мислите, че сте подготвени за нещо подобно, ченето все пак ще удари в пода. Просто ми убягват думите, с които мога да опиша какъв купон е всичко това. Тук си мисля, че и феновете на спортните игри (особено тези от лагера на Fight Night) в никакъв случай не трябва да пропускат SC4.

Но нещата не свършват дотук. „Готовите" герои (дори най-популярните сред тях) винаги са имали своите недостатъци. Едни такива дребни нещица, които обаче толкова ни се е искало да променим. Е, в новия Soul Calibur и тази мечта е превърната в реалност, като всяка от звездите на поредицата е на ваше разположение за сериозно „пълно преобразяване".

Разбира се, SC е преди всичко здрава тупалка и едва след това всичко останало. Едва ли е нужно да казвам, че това си е все така най-доброто заглавие в жанра. По линия геймплей също не липсват нововъведения, като може най-оригиналното сред тях е възможността за разрушаване на противниковата броня или оръжие. Разбира се, отново не става въпрос просто за козметика. Това ново разклонение на игровата механика има много приложения и едно от най-уместните измежду тях е да се попречи на някои досадници да прекаляват с блоковете.

Както можеше да се очаква, Soul Calibur IV предлага наистина потресаваща графика.

Дори да не сте точно почитатели на леко прекомерния стил на японските игри, просто няма как да не се съгласите, че това са едни от най-добрите (ако не и най-добрите) игрални герои, създавани някога в 3D. Както от „техническа", така и от чисто естетска гледна точка. Декорите на играта също са впечатляващи, но те просто бледнеят на фона на тримерните бойци в центъра на арената.

Ако някога сте се чудили дали да не опитате все пак някой „beat 'em up", повярвайте ми няма да намерите по-подходящото време и игра.

+
- Най-невероятната графика, виждана до момента в жанра
- Богати възможности за ъпгрейд и създаване на нови бойци
- Брони и оръжия, които могат да бъдат разрушени

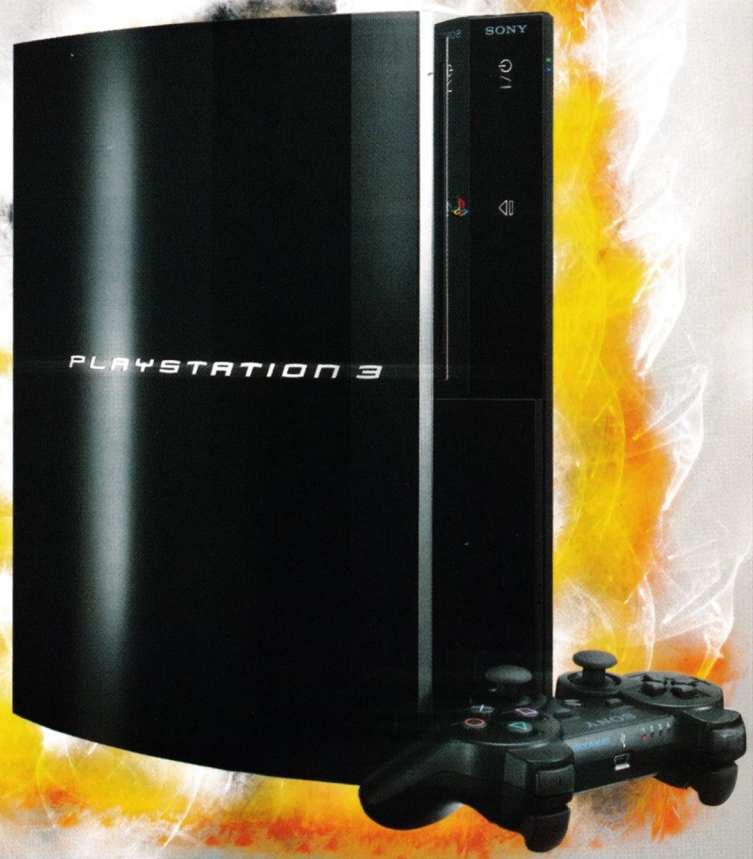
графика
звук
геймплей

5.5

–
- В сингъл плейър режимите липсва сериозно предизвикателство

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Новият Xbox 360 60GB



Новият Playstation 3 80GB + DualShock 3

Изиграй скуката!
OZONE

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG
Безплатна доставка за цялата страна!

Стоян Спахиев

GeForce GTX и Radeon HD4800 част 1

От повече от година nVidia държат лидерското място по отношение на високопроизводителните видеоускорителни чипове. След появата на първите GeForce 8800 новите продукти на единствения конкурент ATI/AMD винаги се представяха по-зле.
В средния и нисък клас конкуренцията се запази, тъй като ATI имат достатъчно бързи продукти за тези сегменти и в тези случаи други характеристики освен чистата производителност са от съществено значение – размери, шум, видеодекодиращи възможности, поддръжка на интерфейси като HDMI, DisplayPort и др. Във високия клас опитите на ATI бяха неуспешни – чипът с 512-битов канал за достъп до паметта (HD 2900) не беше добре балансиран (малко на брой обработващи и текстуриращи модули) и не успя да застраши GF8800, въпреки големите си консумация на енергия и шум на вентилатора.
След това ATI се фокусираха върху решаването на проблемите с консумацията (и съответно шума) и рискуваха, разработвайки чипове за възможно най-финия производствен процес на TSMC (55nm по времето, когато nVidia започваха с изпитания 65nm GF8800GT). За HD3870 още от началото беше ясно, че няма за цел да се мери с най-бързите GF9800, а да предостави добро съотношение цена/производителност. Все пак ATI не изоставиха напълно върховия сегмент и се опитаха да конкурират nVidia с двучиповите платки HD3870X2, които обаче бързо бяха парирани от собственото двучипово решение на nVidia – GF9800GX2. В тази ситуация на пълно надмощие nVidia обявиха наследника на GeForce 9800 – гиганта GeForce GTX.

GeForce GTX280, GTX260 (GT200)

Чипът GT200 се състои от 1.4 милиарда транзистора, заемащи 576 кв.мм площ и се произвежда чрез 65nm технология от TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company). Единственият чип, изграден от повече транзистори, е Itanium2 с 24MB кеш (1.7 милиарда) – всички останали процесори (включително POWER серията на IBM) и графични ускорители са значително по-малки (съвременните четириядрени процесори използват около 500 милиона транзистора). За разлика от централните процесори, където голяма част от транзисторите се използва за кеш памет, при графичните ускорители почти всички транзистори се използват за изчислителни блокове. Дизайнът и производството на чип с размерите на GT200 е определено за повод за гордост на nVidia и TSMC, но в крайна сметка трудностите, които трябва да се преодоляват, водят до по-високи разходи и съответно цена на крайния продукт.
GT200 съдържа увеличено количество обработващи модули, както и някои подобрения в самите модули, като всичко това води до сериозно повишаване на производителността спрямо предшествениците му G80/G92. От друга страна е странно, че за повече от година и половина nVidia са добавили съвсем малко нова хардуерна функционалност в чиповете си (изключвайки нововъведенията в драйверите, BIOS и дизайна на платките – като поддръжката на HybridSLI, PhysX и др.) – подпомагане на H.264 декомпресията (при G84/G86) и PCIe 2.0 интерфейс (при G92).
GT200 поддържа OpenGL2.1 и DirectX10 също като предшествениците си и е озадачаваща липсата на DX10.1 поддръжка

Palit GeForce 9500GT 1GB Super+

Palit GeForce 9500GT 1GB Super+ представлява GF9500GT модел с увеличен обем памет (1GB), но задържа цената си ниска, тъй като използва по-бавни обикновени DDR2/667 чипове (333MHz) вместо GDDR3 800MHz/1600DDR. Паметта е фабрично overclock-ната до 400MHz/800DDR. За съжаление толкова бавен чип като 9500GT не може да се възползва ефективно от големия обем памет (би работел твърде бавно при разделителни способности над 1680x1050, където се проявява нуждата от повече памет) и би било по-добре паметта да е по-малко, но по-бърза. Тактовите честоти на графичния чип леко се различават спрямо препоръчаните от nVidia – 1350MHz за Shader процесорите (вместо 1400MHz – явно, за да няма проблем с охлаждането) и 550MHz за останалите модули на GPU-то. Платката е с един DVI-I изход (dual-link DVI + VGA), един VGA изход и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF9500GT и Palit Super+ има един SLI конектор за верижно свързване на две видео платки. Освен PCIe x16 слота не използва допълнителни конектори за захранване. Платката е дълга 17 cm и охладителят ѝ заема пространството над съседния PCI/e слот, но за сметка на това е безвентилаторен и съответно безшумен. Платката на практика се предлага без комплектация (има само диск с драйвери и кратка брошура за инсталация, в която на площ колкото една A5 страница е написано: „пъхате диска, той тръгва автоматично, натискате Next/Yes/Finish, компютърът се рестартира"), но за сметка на това кутията ѝ е с разумни размери (точно колкото да побере платката).

Производителност	1,5/6	с около75% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа100-200 лв.	4,8/6	с около 20% по-бавна отGF8600GTSи HD2600XT
Функционалност	4/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорение за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране - по-бавна памет
Уникалност / Специфични свойства	2/6	+ 1GB памет + безшумно охлаждане
Оползотворяване на елементите	3/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник - няма HD/TV-Out кабел - няма втори DVI-I изход

PCmania mark 15,3/30

със съдействието на "Ай Ди Ес България"

Цена: около 145 лв.

ASUS GeForce GTX280 (ENGTX280/HTDP/1G)

ASUS GeForce GTX280 използва референтния дизайн на nVidia и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1296MHz за Shader процесорите, 602MHz за останалите модули на GPU-то и 1 GB памет, работеща на 1107MHz/2214DDR. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GTX280 и моделът на ASUS има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и триплатков режим (3-way SLI), индикатор за правилно захранване и освен PCIe x16 слота използва допълнителни конектори за захранване (един 6-изводен и един 8-изводен). Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Тя е дълга 27 см. омплектацията се състои от калъф за дискове, кожена подложка за мишка, HDTV-Out кабел, един преходник DVI-към-VGA и комплект кабели за захранване на 6- и 8-изводните конектори от други видове такива (6-, 8- изводни, стандартни Molex куплунги, каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – кабелите в комплекта са достатъчни, ако захранването има поне един 8-изводен кабел или два 6-изводни.

Производителност	5/6	Най-бързата едночипова платка и такава с поддръжка на-3 way SLI. Изпреварват я двучиповите HD4870X2 както и понякога двучиповите 9800GX2
Производителност в класа 800-1500 лв.	2,5/6	Неслучайно GTX280 е най-евтината платка измежду трите върхови модела – GTX280, 9800GX2 и HD4870X2
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен преходник и кабел) + има пълно ускорение за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	1/6	+ ASUS GamerOSD приложение за настройка, запис на клипчета и screenshot
Оползотворяване на елементите	5/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник + има HD/TV-Out кабел

PCmania mark 17/30

Цена: около 850 лв.

със съдействието на "Мост Компютри"

XpertVision GeForce GTX280

XpertVision GeForce GTX280 използва референтния дизайн на nVidia и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1296MHz за Shader процесорите, 602MHz за останалите модули на GPU-то и 1GB памет, работеща на 1107MHz/2214DDR. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV -Out. Поддържа се HDCP. Както всички GTX280 и моделът на ASUS има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и триплатков режим (3-way SLI), индикатор за правилно захранване и освен PCIe x16 слота използва допълнителни конектори за захранване (един 6-изводен и един 8-изводен). Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Тя е дълга 27 см. Комплектацията е аскетична и се състои от един преходник DVI-към-VGA и един DVI-към-HDMI.

Производителност	5/6	Най-бързата едночипова платка и такава с поддръжка на 3-way SLI. Изпреварват я двучиповите HD4870X2 както и понякога двучиповите 9800GX2
Производителност в класа 800-1500 лв.	2,5/6	Неслучайно GTX280 е най-евтината платка измежду трите върхови модела – GTX280, 9800GX2 и HD4870X2
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен кабел) + има пълно ускорение за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	4,5/6	+ включен в комплекта DVI-към-HDMI преходник - няма включен в комплекта SPDIF кабел - няма HD/TV-Out кабел - няма включени никакви захранващи кабели

PCmania mark 17/30

Цена: около 800 лв.

със съдействието на "Агрус Компютри"

(каквато вече има обявена дори и за S3 Chrome430 – ако въобще се появят на пазара). Засега nVidia твърдят, че няма полза от функциите на DX10.1 и ще изчакат направо DX11 – същото твърдяха и ATI по времето когато Radeon поддържаше само DX9b (Shader 2.0), а GeForce бяха минали на DX9c (Shader 3.0). И в двата случая DX10/10.1 и DX9b/c става въпрос за неголеми нововъведения, които не предоставят нови ефекти сами по себе си, а позволяват реализирането на досегашни такива с по-малко ресурси (т.е. освобождават изчислителна мощност за повече на брой от наличните ефекти или за по-голяма скорост и т.н.) GT200 добавя поддръжка на FP64 изчисления в Stream процесорите си (GF9800 и Radeon HD3870 поддържат FP32 в своите Stream процесори, текстуриращи и финализиращи модули). Другото нововъведение в GT 200 е това, че вероятността за едновременно изпълнение на две операции в Stream процесорите (SP) е увеличена (всеки SP има три елемента – един за операции с плаваща запетая, един за целочислени операции и един само за няколко специфични целочислени операции) – т.е. реалната производителност на GT200 ще се доближава повече до теоретичния му максимум операции в секунда в сравнение с GF9800.

Осем Stream процесорът заедно с два елемента за специални операции (синус, косинус и т.н.) и 16KB кеш памет и управляваща логика формират един изчислителен модул (Stream Multiprocessor) – също като при GeForce 8 и 9 (G80/G92). Няколко изчислителни модула, заедно с един текстуриращ модул (състоящ се от осем елемента за адресиране на текстури и осем за текстурни филтри – текстуриращи двойки – изравнен брой като G92, за разлика от G80, където адресиращите елементи са само 4) и съответната управляваща логика, формират блок за обработка на нишки (TPC – Texture Processor Cluster). При GT200 във всеки TPC блок има по три SM модула (т.е. 24 Stream процесора) за разлика от GeForce8/9, които имат по два SM модула в TPC (т.е. 16 SP). Освен това броят TPC при GT200 е увеличен спрямо G92 – 10 броя при GT200 (общо 240 SP, 80 текстуриращи двойки) срещу 8 при G92 (общо 128 SP, 64 текстуриращи двойки).

Финализиращите блокове при GT200 също като GeForce8/9 се състоят от кеш памет от второ ниво, 64-битов интерфейс за достъп до паметта и четири ROP модула за визуализиране на пикселите. При GT200 броят им е увеличен до осем (общо 512-бита, колкото досегашния рекордьор Radeon HD 2900XT; 32 ROP) спрямо четири (256-bit, 16 ROP) при G92 и шест (384-bit, 24 ROP) при G80. Като цяло освен общото увеличение на всички елементи се наблюдава и относително по-голямо увеличение на броя изчислителни елементи (SP) спрямо увеличението на броя текстуриращи и финализиращи елементи – тенденция, силно застъпена и при ATI.

GT200 запазва PureVideo HD VP2 модула (G86/G84/G92) за подпомагане на видеодекомпресията (MPEG2, WMV, VC-1, H.264) и съответно с липсата на пълна поддръжка на всички етапи на обработка на VC-1 съдържанието изостава от Radeon чиповете – най-вероятно това ще бъде поправено в бъдещите модификации за средния и нисък клас.

Входно/изходните видео интерфейси при GT200 са изнесени в отделен чип – NVIO (също като при G80). Това се налага заради и без това огромните размери на GT200, както и заради чувст-

XFX GeForce GTX260 XXX (GX-260N-ADD9)

XFX GeForce GTX260 XXX използва референтния дизайн на nVidia, но работи с повишени спрямо препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1363MHz за Shader процесорите (срещу 1242MHz), 640MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 576MHz) и 896MB памет, работеща на 1150MHz/2300DDR (срещу 999MHz/1998DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GTX260 и моделът на XFX има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и трипла тков режим (3-way SLI), освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване и е без индикатор за правилното им включване (изглежда nVidia смятат, че щом са еднакви, е трудно да се направи грешка). Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Тя е дълга 27 см. Комплектацията се състои от HDTV-Out кабел, SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видеоплатката, един преходник DVI-към-VGA, един кабел за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунзи (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – вторият 6-изводен куплунг се очаква да се включи директно към захранването и една цяла игра – Assassin's Creed.

Производителност	4,5/6	Значително по-бърза от 9800GTX+, но не успява да настигне GTX280
Производителност в класа 400-800 лв.	6/6	Благодарение на повишените тактови честоти изпреварва останалите GTX260
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен преходник) + има пълно ускорение за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,5/6	+ включен в комплекта SPDIF кабел - няма включен в комплекта DVI-към-HDMI преходник + има HD/TV-Out кабел

PCmania mark 21/30

със съдействието на "Солитрон"

Цена: около 620 лв.

Gigabyte GeForce GTX260 (GV-N26-896H-B)

Gigabyte GeForce GTX260 използва референтния дизайн на nVidia и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1242MHz за Shader процесорите, 576MHz за останалите модули на GPU-то и 896MB памет, работеща на 999MHz/1998DDR. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GTX260 и моделът на Gigabyte има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и трипла тков режим (3-way SLI), освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване и е без индикатор за правилното им включване (изглежда nVidia смятат, че щом са еднакви е трудно да се направи грешка). Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Платката е дълга 27 см. Комплектацията се състои от HDTV-Out кабел, два преходника DVI-към-VGA и два кабела за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо независимо от типа на захранването на компютъра.

Производителност	4,2/6	По-бърза от 9800GTX+
Производителност в класа 400-800 лв.	5,5/6	По-бавна е от GTX260 моделите с повишени тактови честоти
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен преходник и кабел) + има пълно ускорение за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,7/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник + има HD/TV-Out кабел + пълен набор захранващи кабели + два DVI-към-VGA преходници

PCmania mark 20,4/30

със съдействието на "Вали"

Цена: около 600 лв.

вителността на аналоговите интерфейси към високите тактови честоти, което би могло да доведе до смущения. NVIO поддържа 10-битови цветове (като G92/G80 и Radeon HD 3870), два 400MHz RAMDAC изхода за аналогов сигнал (VGA до 2048x1536@85Hz), два двуканални TMDS/LVDS изхода (Dual-Link) – с DVI (до 2560x1600 на 60Hz), HDMI или DisplayPort куплунг, HDTV/TV-Out и HDCP (за кодирани Blu-Ray/HD-DVD филми през DVI/HDMI/DP).

Платките с GT200 чипове предоставят по два SLI извода за многоплатковa работа с до три платки (3-way SLI), охладителят им заема пространството над съседния PCI/e слот, използват два допълнителни захранващи конектора (един 6-изводен и един 8-изводен). Дължината им е 27 cm, а по шум се нареждат между по-тихия HD3870X2 и по-шумния GF9800 GX2. GT200 поддържа Hybrid Power, когато се използва заедно с подходящ nForce чипсет (nF700a и motherboard-GF8xxx) – при малки натоварвания видеоплатката се изключва изцяло (намалявайки консумацията на енергия и шума до нула) и се използва само вградения в чипсета видеоускорител.

Засега са обявени две видеоплатки с GT200 чип – GeForce GTX280 и GTX260. GTX280 използва чип, работещ на 602MHz с Shader модули на 1296MHz и 1GB GDDR3 памет на 1107MHz/2214 DDR. При GTX280 всички елементи на чипа са активни – 240 Stream процесорът, 80 текстуриращи двойки, 32 финализиращи модула и 512-битов интерфейс за достъп до паметта. Консумацията на GTX280 е около 236W.

GTX260 използва чип, работещ на 576MHz с Shader модули на 1242MHz и 896MB GDDR3 памет на 999MHz/1998DDR. При GTX260 два TPC блока и един финализиращ блок са дезактивирани и съответно се използват 192 Stream процесора, 64 текстуриращи двойки, 28 финализиращи модула и 448-битов интерфейс за достъп до паметта. Консумацията на GTX260 е около 182W.

nVidia обновиха и Tesla серията си „изчислителни платки" (GeForce ускорител без видеоизходи) и „изчислителни 19" модули" с продукти, използващи GTX200 и работещи на малко по-високи тактови честоти. Tesla платките използват до 4GB памет, а Tesla модулите – до четири чипа с по 4GB всеки (ала QuadSLI).

Производителността на GTX 260 е малко по-висока от тази на GF9800GTX/+, а измежду решенията на nVidia GTX280 се конкурира с двучиповия GeForce 9800GX2 (при игрите, които оползотворяват SLI/CrossFire, GX2 излиза напред, а при другите – GTX280). Наблюдава се осповрвано лидерство, дори сред собствените продукти от предишно поколение на nVidia - поради големия брой транзистори и съответно отделяната топлина GT200 не успява да достигне честотите на G92 (GF9800 GTX/GX2). Конкурентът на ATI – HD4870 не разполага с толкова много изчислителни ресурси (или по-точно с толкова бързи Shader процесори), но се произвежда с по-фин производствен процес (55 nm, вече добре познат на ATI) и по всичко изглежда, че в този рунд ATI са уцелили по-точно най-подходящото съотношение между размери на чипа, изчислителна мощ (функция от типа и броя изчислител-

ни блокове и тактовата им честота), енергоемкост и цена. Едночиповото решение на ATI е доста по-евтино и съвсем малко по-бавно от гигантските GTX на nVidia, а двучиповите HD4870X2 ще бъдат по-бързи на сходна цена с върховите модели на nVidia. Имайки предвид консумацията на GTX280, едва ли можем да очакваме двучипови решения от nVidia (биха надхвърлили 300W – максимумът, предоставян от PCIe слот с един 6-изводен и един 8-изводен допълнителни захранващи конектори) преди преминаването към 55nm или съкращаването на част от обработващите модули. Въпреки на пръв поглед неудачния избор на nVidia с направата на гигантски видеоускорителен чип GT200, в никакъв случай не е последният „голям" такъв – RV 770 (HD4870) сам по себе си също е голям (по брой транзистори е на второ място след GT 200, а по размери прякото сравнение е неуместно поради различните производствени технологии – 55nm срещу 65 nm), но просто не изпреварва времето си и намира подходящия баланс на характеристики, предоставяйки достатъчна едночипова и превъзходна двучипова производителност с разумно охлаждане и цена. Доказателство за проблемите с позиционирането на GT200 както сред своите, така и сред чуждите продукти е и това, че за да са конкурентоспособни, цените на GTX280/260 платките спаднаха с нечуваните за върхови модели на nVidia 25-33% по-малко от месец след официалната поява на новия чип. Изглежда nVidia в началото не са очаквали такъв HD4870, какъвто се появи малко след GT200.

GeForce 9 – поредни модификации

Досега nVidia доста често преименуваше продуктите си (например от GF8800GS на GF9600 GSO без никаква промяна на чипа и платката и т.н.), но сега се оказва, че маркетинговият им отдел владее и другия подход за объркване на потребителите – за различни продукти се използва едно и също име. Предлагат се GF8400GS платки с нов 65nm чип (G98, 86кв.мм площ на силициевата пластина), които се отличават от досегашните 80nm модели (G86, 210 милиона транзистора, 132 кв.мм) само с поддръжката на PCIe 2.0 интерфейс и по-ниската консумация на енергия (25W срещу 38W за G86-GF8400 GS). Това не би било съществен проблем (все пак по-голямата част, макар и не всички, от производителите на видеоплатки правилно отбелязват версията на PCI Express интерфейса и тя може да служи за ориентир кой чип се използва), ако нямаше и такива модели, които са само с 8 Stream процесора (допълнителни 8 са деактивирани – стандартните GF8400GS имат 16) и работят на малко по-високи тактови честоти (но все пак са по-бавни от G86/G98 базираните с 16 SP). Поредната преименувана платка е GF8800 GT, която вече се появява и като GF9800GT (използвайки същия 65nm G92 чип). Така, както G92 (65nm, 128SP, 256bit) е аналог на G80 (90nm, 128SP, 384bit), G98 (65nm, 16SP, 64bit и може би 128bit) на G86 (80nm, 16SP, 64/128 bit), така и новият G96 (65nm, 32SP, 128bit) е аналог на G84 (80nm, 32SP, 128bit). G96 се състои от 314 милиона транзистора, заемащи около 230 кв.мм площ, като освен по-ниската консумация на енергия се различава от G84 с поддръжката на PCIe 2.0 интерфейс. В GF9500GT се използва G96 чип, работещ на 550MHz, с 16 текстурни двойки, с 32 Shader модули, работещи на 1400MHz, с 8 финализиращи модула и с памет, работеща на 800MHz и 1600DDR със 128-битов интерфейс за достъп. По този начин GF9500GT (G96) се позиционира между по-бързия GF8600GTS (G84) и GF8600GT (G84). Чипът на GF9600GT - G94 (65nm, 64SP, 256bit) няма аналог сред чиповете, използващи по-груб производствен процес. Едва завършили с прехвърлянето на GeForce 8/9 фамилията към 65nm чипове, nVidia вече пускат и първите си модели, произведени с 55nm технология. Засега е обявен единствено аналогът на G92 – G92b, който е изграден от същия брой транзистори (754 милиона), но заема по-малко площ (260 кв.мм срещу 324 кв.мм при G92). Разликата между G92 и G92b е в по-ниската консумация на енергия (с 3% в полза на 55nm G92b при работа на равни тактови честоти) и по-ниските производствени разходи за G92b. Първият продукт, използващ G92b, е GF9800 GTX+, който работи на малко по-високи тактови честоти в сравнение с G92-GF9800GTX (за Shader модулите 1836MHz срещу 1688MHz и за останалата част – 738MHz срещу 675MHz) – поради това обаче и консумацията му е по-висока (повишението в скоростта „изяжда" 3-те процента икономии вследствие от по-финия производствен процес). Дизайнът на GF9800GTX/+ платките е идентичен (два SLI извода, два 6-изводни захранващи конектора, вентилатор, заемащ пространството над съседния PCI/e слот), но консумацията на GTX+ е 175W срещу 156W за 9800GTX. Вторият продукт, за който е обявено, че ще използва G92b, е GF9800GT, но при него тактовите честоти ще се запазят същите (въпреки това официално обявената консумация е по-голяма в сравнение с аналогичните G92-GF8800GT – 115W срещу 105W).

ASUS предлагат GF9800GT модел с два SLI извода, макар че такава конфигурация (3-way SLI GF8800 GT 9800GT) официално не се поддържа от nVidia. В скоро време се очакват и 55nm аналози G94b, G96b и G98b, които най-вероятно ще се появят в комбинация от платки както с нови, така и с вече използвани имена.

Sapphire Radeon HD4870

Sapphire Radeon HD4870 използва референтния дизайн на ATI и работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4870 – чип RV770 на 750MHz и памет на 900MHz/3600. Паметта е от тип GDDR5 и е с обем 512MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4870 и продуктът на Sapphire има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видеоплатки и освен PCIe x16 слота има има два допълнителни 6-изводни конектора за захранване. Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Тя е дълга 24,5 см. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), CrossFire свързващ адаптор и два кабела за захранване на 6-изводен конектор от един стандартен Molex куплунг (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо, независимо от типа на захранването на компютъра. По принцип 6-изводните конектори се захранват от два Molex куплунги, но HD4870 консумира едва 160W (от които двата конектора осигуряват 85W, т.е. само с 10W над максималния товар за един конектор) и затова не е проблем да се захрани от общо два Molex-а (и по този начин остават повече свободни). Добро впечатление прави фактът, че въпреки голямото количество включени аксесоари и това, че HD4870 е платка с голяма производителност, кутията на Sapphire е точно толкова голяма, колкото да побере платката и принадлежностите.

Производителност	4/6	По-бърза от 9800GTX+, но не винаги успява да настигне GTX260
Производителност в класа 400-800 лв.	5,3/6	По-бързи са моделите с повишени тактови честоти и GTX260
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорение за H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,9/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD/TV Out кабели + пълен набор захранващи кабели - няма втори DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници

PCmania mark 21,2/30

със съдействието на "Асбис България"

Цена: около 520 лв.

Орлин Широв

Пристрастяващи ли са MMORPG-тата?

През последните няколко години жанрът MMORPG набира все повече и повече почитатели. Докато преди около 5-6 години само малцина можеха да си позволят да плащат месечни абонаменти и да прекарват безсънни нощи в групови куестове, в днешни дни едва ли не всеки уважаващ себе си геймър играе едно или друго MMORPG. Ако се опитаме да променим горните две изречения, като заместим MMORPG с екстази например (мощен психоактивен наркотик), а месечните абонаменти и груповите куестове с високата цена на дрогата и нощните партита, всеки от вас ще види, че между двете неща има голяма прилика. Оказва се, че наркотиците и масовите онлайн ролеви игри имат подобен ефект над ползващите ги. Това звучи скандално, когато не е подплатено с факти, но скорошно изследване, проведено от американски психолози, дава нова сила на това твърдение. Изследването е озаглавено Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play и е публикувано в престижния журнал CyberPsychology & Behavior.

Изследването

В него Джошуа Смит е изследвал 100 студенти, които на случаен принцип са били разпределени в четири групи. Всяка група е трябвало да играе игра от определен жанр, като единственото условие е било геймърът да прекарва минимум един час на седмица пред дадената му заглавие. Четирите групи са играли, както следва - Gauntlet: Dark Legacy за PlayStation 2 (конзолна група), Diablo 2 за PC, Dark Age of Camelot (MMORPG група) и аркадна група, която е трябвало да играе аркадни игри, на ротативка. След края на изследването, продължило няколко месеца, всички изследвани лица са отговорили на въпросник, който проверява, колко време са прекарали пред игрите, как са се чувствали, какво влияние над личния им живот са оставили те и т.н.

Резултатите

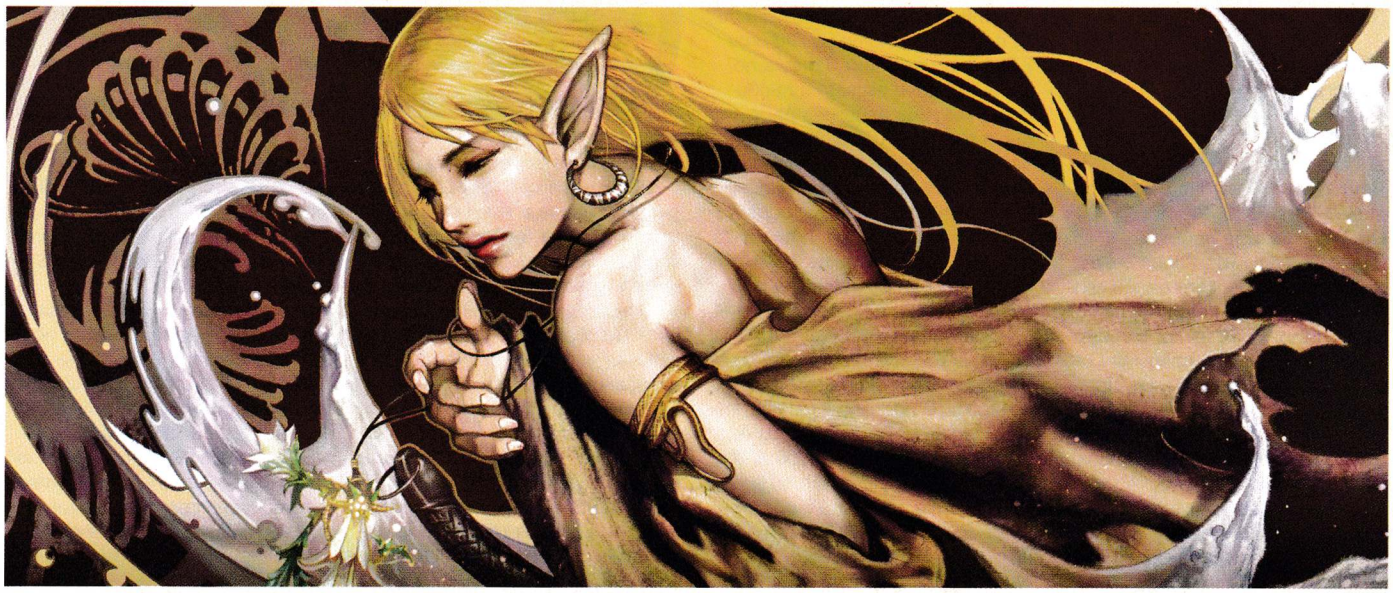
които Джошуа Смит е получил, едва ли ще изненадат някой закоравял геймър. Оказва се, че MMORPG групата прекарва средно по 14.4 часа на седмица пред мониторите, а аркадната група не повече от 2. Резултатите можете да видите на Графика 1. Интересното в случая е, че прекарването на повече време пред дадена игра, не е сигурна гаранция за пристрастяване. Затова изследователите са включили редица други въпроси, чийто отговори само са засилили верността на хипотезата.

Качеството на съня например е силно влошено при играчите на MMORPG-та. Друг аспект от личния живот, който страда много от този тип игри е ученето - това се е потвърдило и от отговорите на участниците в изследването. Резултати от тези въпроси можете да видите на Графика 2.

Въпреки че това изследване дава ясни индикации, че MMORPG-тата изстискват личния живот на хората и изяждат голяма част от свободното им време, то не дава стопроцентова сигурност за приликата между ефектите на някои наркотици и този жанр компютърни игри. Единственото 100% ясно нещо е, че масовите ролеви игри печелят много повече интерес, от които и да било друг жанр в електронните развлечения. Груповите интеракции, постоянно променящите се преживявания и разнообразният геймплей са сред най-основните причини това да е така.

А дали "игри" като Second Life нямат много по-тежък ефект над играчите, отколкото стандартните MMORPG-та и дали скоро няма да се появи нещо ново и революционно, което да засенчи MMORPG-тата, като виртуален наркотик номер 1? Оставям ви сами да помислите над този въпрос и над проблематиката, наречена масови онлайн игри. Опитайте се да си направите аналогията между наркотиците и този жанр, защото прилика между двете има.

Дали пък игрите не са ултимативният социален наркотик?



НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Георги Панайотов

Сега е точният момент да кажа чао...

Екипът на PC Mania е търпял не една и две трансформации, но винаги ядрото му е оставало едно също. От него само един се осмели да влезе в открит диалог с вас - читателите, на страниците на рубриката Писма.
Сашо Бойчев, отговорен редактор на жълтите страници, колега журналист. За нас - приятел. За някои от вас - човекът с големия мозък и остър като толедска стомана език.

***Георги Панайотов**: Представи се на нашите читатели... и престани да се хилиш!*
Сашо Бойчев: Здравейте, скъпи читатели, скъпи Жоро... Това съм аз, Сашо Бойчев, човекът с големия мозък, който му изтича през ръкавите. Аз съм мъж в разцвета на своите сили, достатъчно представителен, без перка на гърба като Карлсон, но за сметка на това имам своите успехи сред нежния пол. Обичаен софийски дришльо, обичащ да прави онези пет неща, защото последното по три пъти. Пия, не пуша, по жени обичам да ходя. Обичам да карам, с висока скорост... много висока скорост, това е опасно, не го правете вкъщи. Прекарвам свободното си време главно и основно с приятели.

***Георги Панайотов:** Как стартира кариерата си в PCM?*
Сашо: Започнах през лятото на 2000-та година. През лятната ваканция се опитах да работя като рекламен агент в едно радио. Успях да измисля единствено височайшия рекламен клип "Кои са седемте чудеса на една автомивка". След като установих, че този жанр за мен е непосилен, мой приятел ми подсказа да се чуя с тогавашния ни общ приятел Георги Пенков, който в този момент търсеше хора, които да попълнят създалите се внезапно липси в екипа на PC Mania. Написах текст за Formula Grand Prix. Стори ми се лесно, пратих го, харесаха го и така създадохме новия екип.
***Георги Панайотов:** Какъв беше опитът ти преди това с игрите, мислеше ли, че ще почнеш работа като геймжурналист?*
Сашо: Никога не съм си мечтал да бъда журналист. Току-що бях станал студент и се занимавах с игри, колкото всеки нормален тинейджър. Въпреки че през оня години да се занимаваш с игри беше по-скоро ненормално поради особената ексклузивност на компютрите. За да имаш PC, трябваше родителското тяло да е инвестирало сериозна сума пари, така че мога да се броя малко за геймърска номенклатура, защото притежавах PC преди повечето и то със завидните Cyrix на 133 MHZ и 32 мегабайта RAM.
***Георги Панайотов:** И така, вече 8 години. Какво се промени у теб?*
Сашо: В момента съм по-стар, по-зрял, но все така в разцвета на силите си. Работя като журналист на много други места. Минах през някои от най-големите български медии, за да оставя диря и една следа. Преди 8 години обичах да пиша просто така, както трябваше да се напише домашното по литература или да развия някоя забавна тема в училище. Никога не съм си представял, че някой ден с това ще си изкарвам прехраната. PC Mania ми повлия, тъй като беше първата ми крачка в тази сфера. Списанието е изключителна платформа за създаване на авторски практики.
***Георги Панайотов:** Кога стана трансформацията ти от геймър и гейм журналист в редактор на жълтите страници?*
Сашо: Това е мигът, в който осъзнах преди пет години, че парите, които печеля, не искам да бъдат инвестирани в нова графична карта. Просто категорично отказах да играя кофти играта на производителите на нови игри, които задължават хората всяка година да инвестират сериозни средства в ъпгрейд. В един момент игрите започнаха да ми се струват схематични и повтарящи една и съща концепция и идея. От време на време, разбира се излизаха интересни неща и естествено си купувах ново PC, но се заклех, че няма да си вземам нова видео карта на всеки три месеца. Казах си "Йок, просто не сте познали, че ще ви храня, аз няма да се предам!". В този миг реших, че парите си трябва да харча за по-интересни неща.
***Георги Панайотов:** Жълтите страници претърпяха много трансформации и концептуално, и като визия, как се ръководи подобна рубрика?*
Сашо: Жълтите страници ги правя от 2003-та година, когато си тръгна от екипа Жоро Пенков. Преди това бях просто технологичен репортер в тях. Много интересно е да се създават всеки месец. Тогава те излизаха на кола от вестникарска хартия, заради пазарни причини. За мнозина това беше негатив - като например рекламодателите. Но това, което е особено ценно за мен, е, че успяхме да ги превърнем в бренд, в запазена марка, в нещо, което се разпознава на пазара като територия за интересни IT новини. Първоначалният им негатив, с усилията на абсолютно всички писали и пишещи там, се превърна в техен актив. Съдържанието им се

промени много през годините. Първоначално то беше много широко, имаше новини, хардуер и софтуер, както и рубриката Lyfestyle, свързани с геймърска култура и генерално по-обществено ангажирани текстове. Съдържанието им се променя закономерно потребностите на читателите. В тях вече няма новини, при положение че всичко вече е онлайн. Това вече не са новини, ако ги видиш 1 месец, след като са се случили. Създаде се рубриката "Best Gadget", която сама по-себе си добави и практична нотка в списанието. Създадохме устойчиви рубрики, в които определени хора да пишат всеки месец за определени теми и смея да твърдя, че жълтите страници следят и отразяват много адекватно случващото се на IT света - тенденции, теми. Всички, работили по тях, се справиха отлично.

Георги Панайотов: *Ти си първият човек показал фейса си на страниците в списанието, защо?*

Сашо: Да, това е факт. Снимката ми излезе след редизайна на списанието. Изобщо не подозирах, че такова нещо се готви и я видях, едва когато се правеха макетите за новия дизайн. Съзрях главата с мозъка! Причината е, че сме много добри приятели с момчетата, работили по редизайна на списанието. Те по някакъв начин си направиха добронамерена шега, с която нямах нищо против.

Писмата са един мой дългосрочен проект, който първоначално започна анонимно. Започнах да отговарям на писмата още от самото начало на работата си в PCM. Първите две години обаче отговорите бяха от името на редакцията. В един момент осъзнах, че рубриката има по-голям потенциал, когато хората получат обратна връзка, нещата да са лични. Затова прецених, че ще е много добре да се появи образът ми, дори без лицето, само името - да е ясно, кое е копеленцето, което затапва.

Георги Панайотов: *Търсен ефект ли бяха затапките?*

Сашо: Това е продукт по-скоро на несбъднатите стремежи на някои юноши. Всъщност съм много добър човек. Аз съм добър, но справедлив. Никога не съм си позволявал да кажа нещо на някого без причина. Няма непровокирана агресия. Никога не бих казал на някой, че има социални затруднения, ако той в писмото си покаже, че няма проблем с тайните на българския правопис. Които се овладяват в – о, Боже - 6-ти клас. Но когато не е в състояние в три изречения да формулира смислен изказ или когато смята за изключително забавно и весело да обижда други хора, съм отговарял подобаващо. Никого не съм затапил без повод, никога не съм се заяждал просто ей-така. В случаите, в които съм затапил някого и съм получил одобрителната реакция на тълпата, гледаща разчекването на поредния глупак, еми sorry. В живота човек трябва да се опитва да не бъде глупак и да не бъде разчекван. А за да го направи, тогава не трябва да прави глупости, не трябва да бъде неграмотен, арогантен, самовлюбен и хулиган.

Георги Панайотов: *Кое е най-запомнящото се писмо, на което си отговарял?*

Сашо: Винаги в сърцето ми ще остане инженер Ник Харбов. Поради факта, че това беше едно от най-яките писма, получени в края на 2000-та година. Ей Богу, почти не си спомням какво искаше да каже този човек, но страшно много ме изкефи, как се беше подписал, като инж. Ник Харбов. Всъщност това беше едно от първите писма, които ми показаха потенциала и възможностите на рубриката "Писма". Първо трябва да се измисли хитро заглавие на писмото, което тогава беше "Who wants to be an engineer?" и второ, в отговора си да намериш тон, който да представи по по-забавен начин нещата. Друго любимо писмо е за читателя, който беше харесал плакатите и се чудеше защо ги правим двулицеви. Беше споделил, че не се виждали вече тапетите в стаята. Не сме ли можели да публикуваме по два отделни плаката, за да покрива още по-голяма площ по стените си. Тогава му предложих да си купи две списания, и излишното да го използва за материал за строителна шапка и просто да си ремонтира стаята.

Георги Панайотов: *А имало ли е писмо, което да те разчуства, да изтръгне сълза на умиление от коравите ти и строги очи?*

Сашо: Имаше един случай, но не помня вече дали го публикувахме. В началото беше много готино, когато идваха писма на хартия, някои от тях бяха много добри. Наистина свежи. Кофтито на това да отговаряш толкова дълго време на писмата е, че усещаш как ти се губят именно такива моменти. Остана ми генералната положителна емоция от това да си говоря с хората и да има диалог. Но не си спомням нито твърди лошите, нито твърде хубавите неща и това ми липсва. Може би сега, като не го правя, ще седна някоя студена октомврийска сутрин, ще отворя шкафа със старите списания и ще започна носталгично да разлиствам рубриката. Може би тогава ще намеря писмото, което ще ме разчуства.

Георги Панайотов: Едно последно обръщение към читателите?

Сашо: Аз им казах по-миналия месец нещата, които имах да им казвам. Но все пак... беше едно дяволски готино изживяване!

Георги Панайотов: *Освен писмата напускаш и екипа на PCM?*

Сашо: Да, абсолютно. Реших, че е време да кажа "Чао". Причината да го направя е една-единствена и тя се нарича "8 години". Според една теория човек трябва да сменя нещата, които прави радикално, на всеки пет години. Аз съм в PCM вече 8 години. Това е ресурс, който съм в състояние да дам, но човек трябва да може да си каже "Стоп!". Това е като да качваш планина, когато стигнеш върха, трябва да знаеш, че трябва да слезеш надолу и да го направиш внимателно, иначе падаш болезнено. Вярвам, че съм дал всичко от себе си за списанието да стане супер добро. Вярвам и че то е такова за българските възможности и българския пазар. Знам, че хората, които го правят, са супер професионалисти и това е точно един такъв миг, който изглежда отстрани малко рязко, но съм си го мислил от известно време, че е време да се оттегля и да дам шанс на други хора. Тогава, когато все още няма кой да ме замери с камък и да каже: "Ебати глупака, всичко осра!". Така ще ми остане и хубав спомен, така и ще ми е по-свидно какво се случва със списанието.

Георги Панайотов: *Какъв искаше да станеш като малък?*

Сашо: Копеле, да ти кажа нямам никакъв спомен. Ако питаш дали съм искал да стана космонавт или боклукчия – не, не съм.

Георги Панайотов: *А сега какъв искаш да станеш?*

Сашо: Сега искам да стана богат и финансово независим. Това е една много мейнстрийм детска мечта в момента. Еми то богатството не идва само, трябва си копане. Трябва всеки да си копа здраво, да си гради къщичката и ако я построиш добре, си сигурен.

Георги Панайотов: *Какво ти даде и какво ти отне работата за списанието?*

Сашо: Безспорно спечелих най-много опит и възможността да работя със страхотен екип. Но много е кофти, когато дойде август и много ти се ходи на море, но трябва да останеш в София, защото предстои девети брой на PC Mania. Трябва август да го забранят като работен месец.

Георги Панайотов: *А какви са бъдещите ти творчески планове?*

Сашо: Ще се позанимавам с журнализъм още време, не знам колко. Ако ми писне, ще се занимавам с други неща, които са ми по-интересни.

Георги Панайотов: *И последният бонус въпрос - задай си го сам, аз отивам да пуша!*

Сашо: Ха-ха-ха-ха, баси майката... к'во да се питам... "Би ли затапвал отново и отново малките пезевенки?".. Категорично ДА, Муа-ха-ха-ха!

Blitz

Кои са игрите, които най-силно са ти повлияли?
Цивилизациите, след това Max Payne и Call of Duty.

Игрите, които е трябвало да играеш, но ти се иска никога да не беше поглеждал?
Нямам толкова лоши емоции към софтуерни боклуци.

Първата ти игра за корица?
Max Payne

Три любими филма?
Копеле... "Един мъж и една жена" на Клод Льолюш, "Без дъх" на Годар, всичко за Джеймс Бонд

Три любими книги?
Хуго Хартунг - "Ние, децата-чудо", "Парфюмът" на Патрик Зюскинд и "Дъщерята на партизанина", като малък сигурно съм я чел около 60 пъти. За младия Янко, който ходеше да стреля фашистите, за да спаси своята приятелка-еврейка Стела.

Орлин Широв

Вашата месечна доза захар

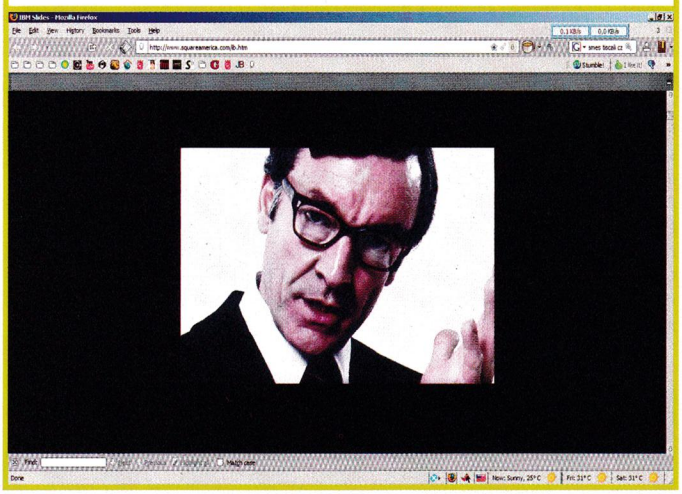
Преглед на печата

Интернет се превърна в необозрим океан от информация. С темповете, с които единиците и нулите набъбват в глобалната мрежа, се оказа абсолютно невъзможно, човек да следи всичко, което го интересува. Както винаги, ние мислим за вас и в този случай искаме да ви спестим малко време, прекарано в браузинг. На тези две страници ще се опитваме да ви насочваме към няколко любопитни сайта всеки месец. Те ще засягат всякакви тематики, които могат да ви бъдат интересни и разбира се, всички препоръки от вас по повод на яки местенца из мрежата са добре дошли. Надявам се, тазмесечната порция интернет сайтове, да ви допадне, да ви провокира и с други думи да осмисли няколко часа от ежедневието ви. Приятен браузинг.

Вижте бъдещето!

http://www.squareamerica.com/ib.htm

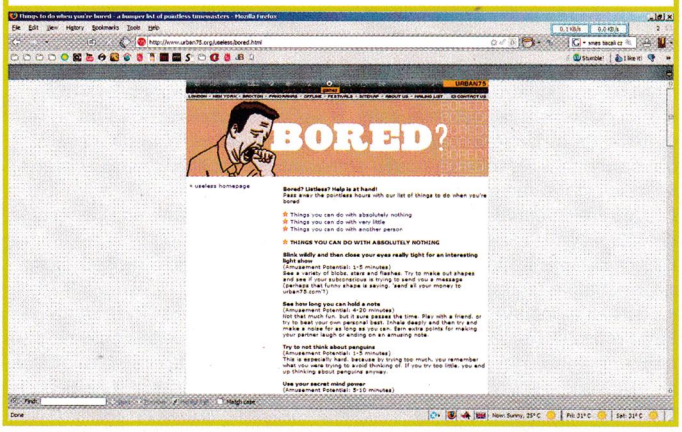
На сайта http://www.squareamerica.com/ib.htm ще видите бъдещето, през погледа на човек от 1975 година. Думи, като онлайн и бази данни се споменават с трепет в гласа, а това, което е ежедневие днес, е било мираж тогава. Вижте тази презентация, изготвена от IBM през 1975-та година, като сами ще разберете, че всичко, което сме си пожелали тогава, вече е реалност. А как ли ще изглеждат нещата след 40 години?



Какво да правим, когато няма какво да правим?

http://www.urban75.org/useless/bored.html

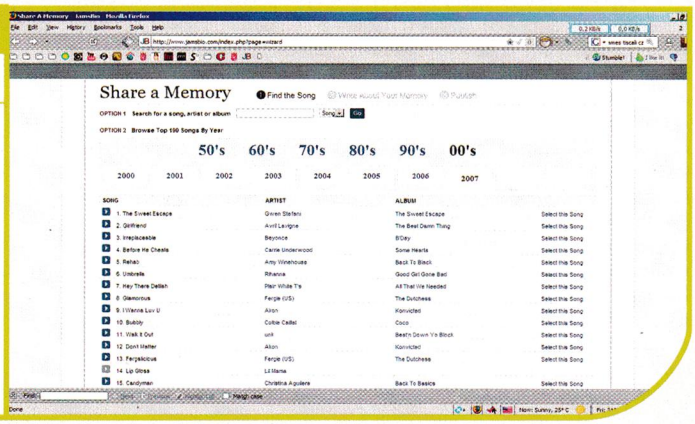
Опитайте се да не мислите за пингвини! Хайде! Виждате ли, че е доста трудно? На сайта http://www.urban75.org/useless/bored.html ще намерите цял куп занимания, които можете да извършвате, докато не правите абсолютно нищо. Заниманията са разделени на няколко основни групи - "Неща, които можете да правите без нищо", "Неща, които можете да правите с много малко" и "Неща, които да правите с друг човек". Гарантирам ви, че там ще намерите нещо за себе си, като всяко занимание е добре описано и оценено по рейтинг за интересност.



Спомени, спомени

http://www.jamsbio.com/index.php?page=wizard

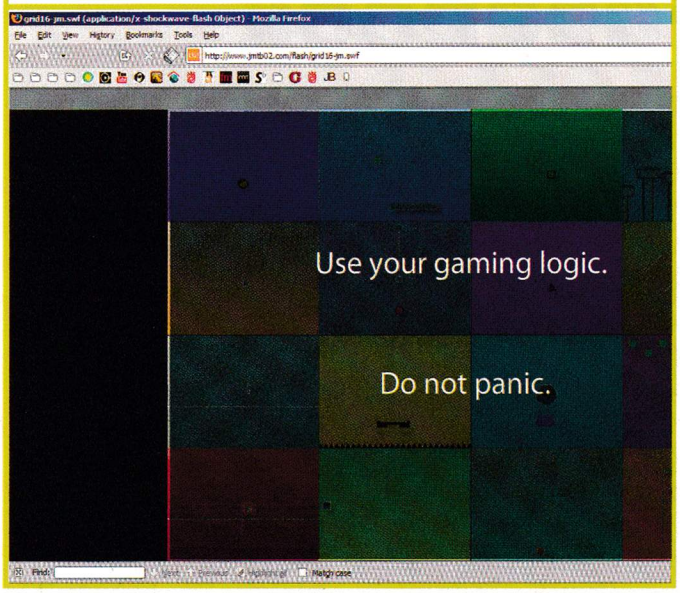
Случвало ли ви се е да ви се прислуша музиката, която харесвахте през 1997 например? Ако отговорът е да, тогава със сигурност си спомняте, че е малко трудно да се сетиш кой хит от коя година е. На сайта Jams Bio (който всъщност е за аудиофили), можете да намерите списък с хитове от всяка година от 50-те до днес. Още по-яко е, че всяка една песен може да бъде и прослушвана. Това превръща Jams Bio в наистина удобна услуга. Натискаш 1994-та и веднага пред теб да се появят любимите хитове на майка ти, която е слушала тези горещи парчета, заета в процеса на изграждане на поколението.



Колко добър геймър си?

http://www.jmtb02.com/flash/grid16-jm.swf

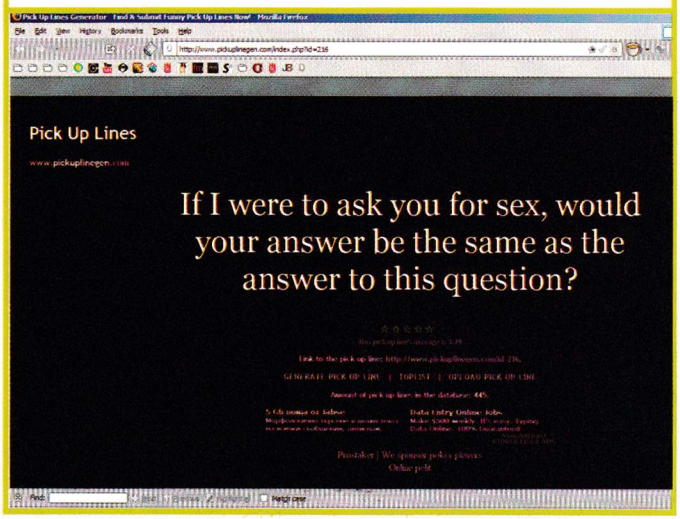
Ако наистина се приемате за сериозен геймър, то Grid 16 е едно логично изпитание за вашите способности. Както казват условията на флаш играта - "Поставете ръце на курсорите. Използвайте геймърската си логика. Не се панирайте". Следвайки тези три златни правила, ще трябва да покажете на Grid 16, колко добри са рефлексите ви, интуицията ви и всички останали компоненти, които превръщат един играч в добър геймър. Успех!



Свалката улеснена

http://www.pickuplinegen.com

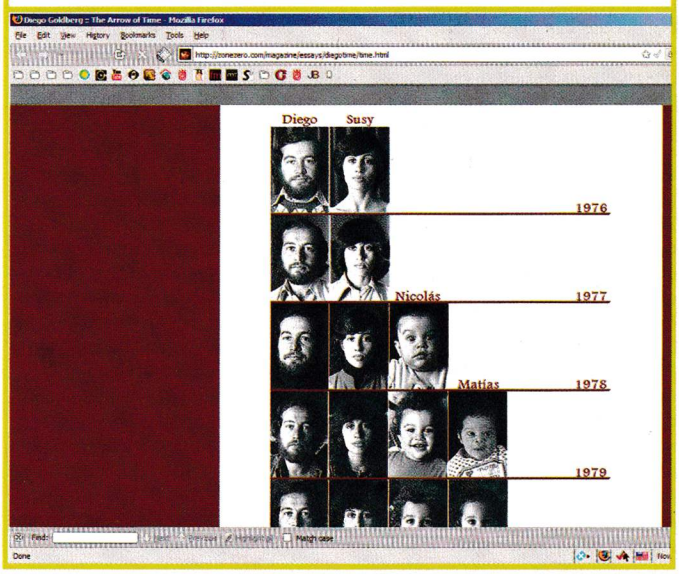
Сигурен съм, че всеки от вас е изпитвал затруднение при опит за "инвазивна" комуникация с противоположния пол. "Какво да кажа?", "Как ще реагира?" и куп подобни въпроси са се въртели в главите на всеки от нас, поне веднъж в живота, срещайки the right man (or woman) at the right place (правилният човек на правилното място). Ето, че вече и тази ситуация няма да е проблемна, защото на сайта http://www.pickuplinegen.com/ ще намерите един куп изречения, които да улеснят живота на средностатистическия гларус. Ето и моето любимо - "Ако искам да говорим за секс, дали отговорът ти ще бъде същият, като отговора ти на този въпрос?"



Силата на времето

http://zonezero.com/magazine/essays/diegotime/time.html

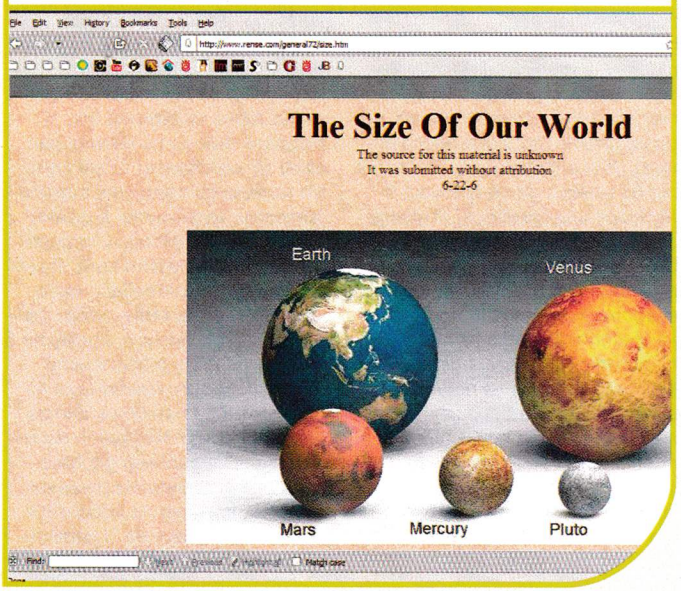
Какво ще стане, ако се снимате всяка година в един и същи ден, на едно и също място в къщата? Отговорът е прост - нещо като страницата на Диего, който е снимал себе си, жена си и децата си всяка година от 1976 до сега. На фотосите се виждат добри прически, лоши прически, стари модни аксесоари и по-нови такива и всички това в развитие. Не трябва да ви учудва, че и най-големият син на Диего е започнал нещо подобно, веднага след сватбата си. Аз лично не бих се изненадал, ако това се превърне в хит съвсем скоро. Приятно гледане.



А размерът има ли значение?

http://www.rense.com/general72/size.htm

Има! И в това ще се убедите сами веднага щом отворите http://www.rense.com/general72/size.htm. На него, ще видите макети в съотносим мащаб на реалните размери на различни планети. Така ще разберете колко по-малък е Плутон от Земята и как Антарес е с пъти по-голям от всичко, което можете да си представите. Усещането е много приятно, защото след 20-те секунди, прекарани с този сайт, разбирате какъв е истинският смисъл на думата нищожно. И не забравяйте - размерът има значение. Или нямаше?



Георги Панайотов

Виртуална социална асоциалност и двата най-големи виновника за нея

MySpace VS Facebook

Какъв е най-лесният начин да станеш милиардер до 25-тата си годишнина - направи социален сайт и гледай сеир. Всъщност, за да е печеливш проектът ти, трябва да налееш много време, усилия и пари в него.
За това и повечето БГ такива рядко успяват да надскочат зоната на посредствеността и дори да го направят, то е за кратко. В момента в световен мащаб има три големи играчи. Това са MySpace, Facebook и Linkedin, и тъй като третият е концептуално гигантска папка с визитки на компании и работници, ще го пропуснем в този материал.

Из дебрите на виртуалната социалност

И така, отиваш на някаква ваканция или лятно училище, събрало на едно място люде от всички точки на планетата и искаш да запазиш контакта си с тях. Или пък след поредния Оргазмус... така де, Еразмус, те глождят същите щения. Единият начин да ги постигнеш са IM програмите.
Но те са малко или много лимитирани, а ти искаш място, където всички да видят снимките, личния ти статус, блога, дори музиката ти. Една персонална си, твоя страничка. За целта първо можеш да се отбиеш в MySpace или Facebook. И двата са напълно безплатни за потребителите. ЮДа, има опции за платено съдържание, но то е в графата козметични промени, а не както повечето нашенски тарикати предлагат да им пускаш смс-чета, за да получиш функционалната версия на сайта. Компаниите печелят чрез продажбата на реклама под формата на банери, които от своя страна също не са дразнещо лъскави и набиващи се на очи.

Добрите момчета отиват в рая, а лошите – където си поискат

През 2004 година 20-годишният американец с еврейски произход Марк Зюкербърг бива изправен пред административния съвет на Харвардския университет, в който учи. Причината е създаването на сайт за рейтинг на състудентите му, подобен на Hot or Not. 4 часа след старта на сайта интернетът на Марк е спрян, а университетската управа го обвинява в нарушаване на компютърната сигурност, интелектуалните права и интегритета на вътрешната интернет мрежа на кампуса.
Марк обаче не се обезкуражава и на 15 февруари същата година пуска Facebook.com - социална мрежа, първоначално достъпна само за PC-тата от университета. Днес човекът е на 24 и се радва на титлата "Най-младият милиардер в света".
В момента Facebook ти предлага да търсиш приятели и различни мрежи, сортирани по държави, градове, компании, социални групи - назови това, което ти трябва и можеш да си сигурен, че ще го намериш.
Можеш да се включиш във фен група, като за разлика от MySpace тук не си лимитиран само до музиканти. Дори самият можеш да създаваш такива - артисти, музиканти, художници, интернет изродии, определени модели и марки коли. Даже можеш да го използваш, като заместител на eBay, стига да се сетиш да сменяш мрежите в зависимост от това, което търсиш. Най-голямата сила на Facebook-а са хилядите интегрирани в архитектурата му апликации. От дебилни gift плъгини през дизайнерски решения за пренареждане на любимите ти приятели, музика и интереси до стотици онлайн бразуър игри. След като добавиш някоя от тях, можеш да я подредиш из профила си с най-простичък drag-and-drop жест. Също както и в MySpace, можеш да хостваш видео и аудио файлове, да получаваш пълно инфо какво и как се случва с хората от приятелските ти мрежи и да чатиш с тези, които са онлайн. Можеш да прекараш седмици из интерфейса му участвайки в някоя от десетките инициативи и строейки велика империя в походова онлайн стратегия. В средата на август сайтът получи фейслифт ъпдейт, с което дизайнът му стана малко по-малко смущаващ. Проблемите с Facebook са свързани на ниво сигурност и конфиденциалност на личните данни. Това е сайтът, в който е почти сигурно, че предишните, настоящите и бъдещите ти академични и професионални колеги и началници имат достъп. Въпросът е по-скоро за потенциални морални и имуществени щети, до които може да доведе достъпът до лична информация. Дори да сте сложили профила си на най-ниско ниво на достъп, всеки членуващ в една и съща мрежа с вас (Bulgaria или Sofia например) ще има път до него. Единственият потвърден случай за подобна злоупотреба е от миналия месец тази година, когато Grant Raphael е осъден да заплати 22 000 британски лири заради създаването на фалшив профил на колега, който е искал да дискредитира.
До момента историите за хора, уволнени или преназначени във фирми, за това че са имали снимка с марихуана или с бившето гадже на шефа, са все още в сферата на градските легенди. Последният, но не и по важност недостатък на Facebook се съдържа именно в най-голямото му предимство. Отворената платформа за разработване на програми и плъгини дава много лесен достъп до хиляди потенциални жертви на спам и рекламен софтуер. Въпреки че сайтът се радва на повече от добър и успешен администраторски контрол, никога не можеш да си сигурен.

Голямата виртуална градина на Мърдок

Знаете ли какво е общото между Слави Трифонов и Том Андерсън? И двамата са собственост на медийната корпорация на Рупърт Мърдок - да, същият държащ и кино, и ТВ студията Fox. Само че докато първият е звезда в условията на БГ шоубизнеса и милионер в лева, вторият е собственик на сайт с популация от 100 милиона души и реален милиардер. Сайтът стартира съществуването си през август на 2003-та година. От тогава е минал много модификации и промени, но запазва концепцията си - предоставяне на лична страничка на всеки желаещ. Един вид виртуална стена, която да украси с тапет по желание и да накичи със снимки и разни неща, които го вълнуват - като любими клипове и песни. Подобно на Facebook, можете да го заредите с професионално, академично и лично инфо за самите себе си. За разлика от конкурентния сайт обаче MySpace позволява промяна на профил страницата ви директно чрез HTML код (но без Java Script), като в секциите "About Me," "I'd Like to Meet, "Interests" и др. можете да добавяте промени, които да се отразят на цялата страница. Освен това можете да зададете свое собствено URL, например www.MySpace.com /ivan_ivanov, което познатите ви да изписват директно в браузъра си. MySpace Music пък предлага опцията за създаването на профили на музиканти, които да постнат до 5 свои песни в сайта, които пък от своя страна всеки може да използва в профила си, като тема за личната си страница.

Blitz

Визия:
MySpace: Джиджана единична страница с опция за разглеждане и нищо повече. Луд на шаренко се радва, но понякога злоупотребата с флаш видео и музикални плейъри става досадна.
Оценка: 5
Facebook: Изчистен дизайн стоварващ тонове информация и объркващ новият посетител, чудещ се какво точно трябва да направи.
Оценка: 3

Интерфейс:
MySpace: Опция за лесна промяна на началната страница посредством html код, който обаче някой трябва да го е написал преди това. Множество поддържащи MySpace сайтове за дизайн и глезотии.
Оценка: 4
Facebook: Хиляди приложения и игри, създадени специално за Faceb ook и интегрирани в архитектурата му. Опция за интуитивно пренареждане на персоналната страница.
Оценка: 4

Функционалност:
MySpace: Бърз достъп до нови приятели и мрежи. Бюлетини, спестяващи пускането на инфо към хората от приятелския списък един по един. Бърз и удобен начин за качване на снимки и видео и безпощаден admins надзор.
Оценка: 4
Facebook: След като се окопитиш от първоначалния амок заради интерфейса, откриваш, че просто няма граници на това, което можеш да направиш. Дублира и функциите на eBay.
Оценка: 5

Привлекателност:
MySpace: По-добрият дизайн и по-лесното ориентиране във функциите му го правят доста по-удобен, ако за първи път се впускаш в дебрите на сошъл нетуъркинга.
Оценка: 4
Facebook: Малко плашещ в началото и после малко по-малко плашещ... все пак скучен, дори и след редизайна.
Оценка: 2

Популация:
MySpace: Младежи, американци и музиканти. MySpace продължава да е предпочитаната платформа в Щатите и е един от малкото начини директно да побъбриш с любимите си изпълнители... ако ти обърнат внимание.
Оценка: 2
Facebook: Младежи и общо взето всички националности. В момента Facebook има повече потребители от основния си конкурент, привлечени от множеството странични опции на сайта.
Оценка: 5

Общо:
С еднаква обща средно-аритметична оценка от 3.8 двата сайта финишират рамо до рамо. Което оставя избора на личното ви виртуално пространство въпрос само и единствено на собствените ви предпочитания.

Проблемът е, че ако сте скарани с html програмирането и не искате да използвате услугите на някой от десетките платени и безплатни сайтове, предлагащи готови картинки, анимации и цели layout-и за профила ви, оставате с пръст в уста.
В това отношение Facebook с drag and drop интерфейсът си е доста по-удобен. Освен това в момента, в който спрете да зяпате нечий профил, почти няма какво друго да направите на сайта. Липсва дълбочината на интеракция, с която феновете на Facebook са свикнали, а сравнително по-ниската възраст на мнозинството от Space потребителите води до тенденцията допълнителните апликации да са ... ами "джиджани" е добър събирателен термин за крайния ефект. Space-ът предлага и подобни на Book-а опции за създаване, модериране и следене на групи и мрежи, в които всички виждат общата страница, членовете в нея и могат да чатят посредством IM клиента в сайта.
Те, както и личните профили могат да пускат бюлетини, известявайки автоматично всички хора от contact списъка за промени по профила на потребителя. Space-ът се издърпва с едни гърди напред спрямо конкуренцията след подписването на договор с YouTube за интегриране на видео през 2007 г., а скоро след това се пуска и MySpace Mobile - Java апликация за мобилни устройства, подобна на Yahoo2Go. Независимо дали разполагате с последна дума смартфон или обикновен GSM от второ поколение, можете да разглеждате и променяте web страницата си в wap среда.
Най-изродските две нови тенденции в сайта са MySpace Karaoke и профилите на американски политици и организации. Първата стартира на 29-ти април тази година и е плод на партньорството между MySpace и kSolo. зърите могат да качват собственоръчно... гласно изпети тракове и кавъри на популярни песни директно в профилите си. Това с опцията да бъдат плейвани при всяко посещение доведе до почти масова преексплоатация на Mute бутоните на мултимедийните клавиатури. Втората пък стана доста популярна покрай последните кандидат президентски избори в САЩ и според мен се дължи на новото поколение PR-чета, нагушили се в предизборните щабове на кандидатите. Така сред Muse и Snoop Doggy Dogg, можеш да видиш и Барак Обама във friends листата на някого.

Социална асоциалност

Виждал ли си тениските с надпис "Аз съм MySpace знаменитост", или "Благодаря ти, Интернет, на теб дължа всичките си приятели!"? Забавни са нали? Поне на пръв поглед. Всъщност всяка социална мрежа страда от проблемите на виртуалните общества - прекалено капсулиране на определени индивиди, прикрити зад сигурността на аватарите си и попаднали в среда, в която реално всеки може да се реализира. Социалните мрежи са прилепчиви, към слабите духом или май беше обратното.
Ако си попадал в поне една игрова гилдия знаеш за какво става дума - интернет драми, публични късания с акаунта и постоянни връщания към него, късащи real life двойки, дразнещи се по виртуален път и още стотици други социални проблеми избуяват в социалните мрежи. Което, от своя страна, ги прави идеалната среда за разработването на dating услуги, зарибяване на хора по рекламни сайтове и ... ок, това може да прозвучи малко драстично, но има примери, които го доказват - ограбването на хората от самочувствието им извън рамките на профилната им страница. Което води до парадокса на социалната асоциалност. Докато се тупаш в гърдите, как имаш хиляди приятели и градиш самочувствие над факта, че над 500 от тях са те сложили в "Top Friends" списъка си, забравяш, че над 98% от тях не си виждал на живо никога през живота си. В същото време някое емо решава наистина да си клъцне вените, и вместо да потърси съвет с приятели или роднини, оставя предсмъртно писмо в блога си и грабва ножа, което пък довежда до настръхване от всички "Интернетът е Сатаната" измислени организациийки и НПО-та.

Симеон Кисьов | БФЕС

WCG2008
WORLD CYBER GAMES

Финалите на World Cyber Games 2008 - България

Дни на грохот

След приключването на Онлайн сагата в World Cyber Games 2008 – България предстои стартирането на големите битки. Известни са датите, на които ще се проведат офлайн квалификациите и Националният финал на България. Едва след тези ключови за гейм сцената ни събития ще стане ясен съставът на българския Национален отбор за Гранд финала на World Cyber Games 2008 в Кьолн, Германия.

Решаващите дни са:

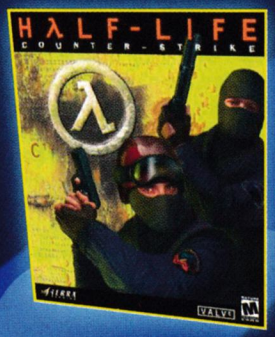
6 СЕПТЕМВРИ

Warcraft III: Frozen Throne

StarCraft: BroodWar

FIFA Soccer 08

7 СЕПТЕМВРИ



Half-Life: Counter-Strike 1.6

*Офлайн турнирите ще се проведат по последната засега редакция в правилата.

20 СЕПТЕМВРИ

Национален финал на World Cyber Games 2008 България

Всички турнири ще се проведат в София. За повече информация следете http://wcg.bfes.bg

На 20 септември, когато ще се проведе Националният финал на България, освен на шоу в традициите на последните издания на World Cyber Games България, ще станем свидетели и на излъчването на националния тим. Традиционно България изпраща силен отбор и надеждите на гейминг запалянковците са, че и тази година състезателите ни ще се представят достойно.

Партньори: SAMSUNG PERSY ЕВРОКОМ кабел CANYON

Turbo-X Prime

За разлика от масовите по нашите географски ширини десктоп системи, лаптопите имат един голям недостатък - те са такива, каквито са. Тоест, трябва да се примириш с вече асемблиран продукт и крайната му цена. Но не всеки обича готовите решения, а има нужда от мобилността – за това се предлага и офертата да ти асемблират лаптоп на място. В него можеш сам да определиш точно какви компоненти ще има, съобразени спрямо дълбочината на джоба и желанията ти.

Най-новата серия Turbo-X лаптопи са изградени върху мобилната Centrino 2 платформата на Intel. Изработен по 45 nm технология, Centrino 2 пакетът включва Penryn CPU (Core 2 Duo P7350 процесор с тактова честота от 2 гигахерца) и Q47/Q45 чипсет. В него са интегрирани подобрено графично ядро в сравнение с оригиналния Centrino и три допълнителни ключови функции. Transport Layer Security (TLS) подобрява сигурността на трансфера на данни при отворени локални мрежи (LAN), в случай че сте закачили мрежов кабел директно към лаптопа си, без преди това да минава през хардуерен firewall (уви, функцията не се поддържа при Wi-Fi връзка). Поддръжка за Microsoft Network Access Protection (NAP) и хардуерна поддръжка на "all sleep states", когато лаптопът използва хардуерна защита.

В сравнение с предишните модели Turbo-X лаптопи е подобрено и шасито на машината. Използваният дисплей е доста по-ярък с опция за директни промени на режимите на работа от клавиатурата, без нуждата от допълнителен софтуер. Захранването (животът на батерията) и корпусът също са по-добри, като с едно пълно зареждане лаптопът "живее" до 3 часа при натоварване с офис апликации. Шасито е снабдено с три "бързи" бутона за достъп до интернет функциите на лаптопа и превръщащата се в стандарт VGA камера за видео чат и разговори. Между двата бутона на мауспада има и сензор за биозаключване, но както всички знаем - с него трябва да се оперира много предпазливо, заради опцията да останеш без достъп до собствения си компютър поради порязване на показалеца. Предоставеният ни от Plesio модел разполагаше с видео карта nVidia от GeForce 9x серията с пълна поддръжка на HD и DX 10, както и 4 гигабайта RAM. Звуковата карта е вградена към дъното, но за тонколоните на лаптопа (точно под дисплея) е напълно достатъчна. Лаптопът разполага с 3 USB и аудио порта (за закачането на по-добри колони, слушалки или микрофон), четец на карти, изходи за broadband и dial-up интернет и DVD записвачка. Операционната му система е Windows Vista и успя героично да се справи с редовните гейминг тестове. Въпреки че в моментите на прегряване фрейм-рейтът падаше при Crysis, лаптопът издържа и нито веднъж не ни изплю обратно на десктопа.

Turbo-X Prime се продава около 1 500 лв.
Със съдействието на: Plesio

CANYON CNR-MIC1

Онлайн игрите се измениха доста през последните няколко години, но едно от нововъведенията бе прието на мига от всички - гласовата комуникация. Независимо дали рутиш немци край Берлин и отстрелваш чалми в Бейрут, или пък участваш в поредния рейд на гилдията, имаш нужда от средство за комуникация. Повечето слушалки на пазара предлагат интегрирано решение с микрофон в тях.
Но повечето спарват ушите, да не говорим, че ако вече разполагаш с 5.1 аудио система, ти просто нямаш нужда от тях. За това ти трябва микрофон. Canyon CNR-MIC1 е ултра лек, ултра евтин, ултра тънък и ултра полезен такъв. Можете да го "жакнете" към произволно PC или MAC, дори към диктофон. На пръв поглед малката му база изглежда доста несигурна, но съотношението в тежестта й спрямо останалата част от микрофона, както и гумираната й стойка, подсигуряват, че микрофонът няма да се кандилне, дори при силно разлюляване на повърхността, на която се намира.
Точно под самия микрофон има доста удобен Mute On/OFF бутон, както на професионалните микрофони в конферентните зали. Той е адски удобен, защото при повечето микрофони, говоренето се активира или постоянно, или чрез бутон на самата клавиатура. След като натиснеш бутона, остава сладкият лаф, като проведените тестове показаха, че отсрещната страна чува ясно и чисто произнесените слова. Естествено, дори да не си геймър, може да ти влезе в употреба за Skype конферентни линии.

Canyon CNR-MIC1 се продава за около: 10 лв.
Със съдействието на: Asbis

LOGITECH SQUEEZEBOX DUET

За първи път се сблъсквам с джаджа, като Squeezebox Duet на Logitech. Това е безжична система за дигитално аудио, закачаща се за локалната/Wi-Fi мрежата в дома ти и управлявана посредством джиджано дистанционно със собствен дисплей и високоговорител. Може да се закачи към всеки компютър, независимо от платформата и операционната му система и предлага опции, подобни на Pandora-та.
Ако не си чувал за последното, то това е интернет радио, предлагащо ти собствени плейлисти и следящо по какъв тип музика си падаш, за да ти предложи нови изпълнители. Освен това, веднъж закачен към интернет, получаваш и безплатен достъп до подкасти и няколко онлайн услуги, като Rhapsody, Sirius и вече споменатата Pandora. Цялата система се състои от две части - "музикална кутия", която да вържеш към компа, интернет и тонколони по избор и самото дистанционно.
То предлага достъп до всички опции на системата, а управлението се осъществява с помощта на кръгъл бутон, който да "въртиш" според желанията си. Тъй като употребата на Squeezbox-а се ограничава до една стая, можеш на навържеш две или повече в общ сет.
Слабата страна на системата е перманентната нужда от интернет връзка, както и сравнителната непрецизност на навибутона на дистанционното, изискващ доста време за свикване. Но пък можеш да я използваш за стрийминг на музика от PC-то си до всяка точка от покритието на Wi-Fi мрежата си. Просто изнасяш тонколоните в градината, свързваш Squezzbox-а и получава озвучение за купона без да се тревожиш от прекалената близост на гостите до PC-то ти.

Logitech Squeezebox Duet се продава за около: 800 лв.
Със съдействието на: Logitech

WESTERN DIGITAL MY BOOK WORLD EDITION II

Когато се появи последният ъпдейт на Age of Conan, се надигна могъщ рев по форуми и паланки. Проблемацията дойде от факта, че "кръпката" тежеше 15 гигабайта и някой бе пропуснал да спомене в бележките към нея, че те пренаписват вече инсталираните 15. Въпроса "От къде да намеря 30 гиги на харда си, не искам да си трия пор... работните документи?" пък доведе до отговора - преносим хард диск. My Book World Edition на Western Digital е второто поколение от серията ултрапроизводителни външни харддискове с впечатляващия капацитет от 2 терабайта. WD са действали на принципа, че 2 е повече от 1 и всъщност това са два 1 терабайтови диска, сложени в обща кутия с активно охлаждане и on/off бутон, отсъстващ при повечето модели. Най-интересната особеност на "Книжлето" е, че USB портът към него не е за закачане към PC, а за свързване на флашове, фотоапарати и други подобни устройства. Хардът има порт за свързване в мрежа и можете да го използвате като файлови сървър практически от всякъде. Уви това е нож с две острието, тъй като трансферът на данни за ъп/даунлоуд се определя от скоростта за ъплоуд, предоставяна от интернет доставчика ви.

В пакета с диска ще намерите и софтуер за удобен мениджмънт на файловете му онлайн, независимо къде се намирате. Всъщност, ако свържете харда директно към мрежов кабел или към модема си и го оставите на сухо и проветриво място, можете да забравите за съществуването му. Снабден е с активна система за вентилация, така че не трябва да се тревожите и от прегряването му. My Book World Edition II е добро решение както за дома, особено ако си играете в правенето и обработката на множество снимки и клипове с HD качество, така и като отделен файлов сървър или backup сървър за целия офис.

Western Digital My Book World Edition II 2GB се продава за около: 899 лв.
Със съдействието на: Солитрон

C-PEN 600 MX

C-Pen 600 е изключително интересна джаджа. На пръв поглед прилича на най-обикновен текстов маркер с LED дисплей на него. Но всъщност е могъщ преносим скенер и преводач. С него лесно можете да сканирате цели книги, използвайки го като флумастер - просто го прокарвате над текста, а той се запазва в паметта на "химикалката" или директно се предава към PC-то или смартфона ви. Иска ми се да имах такава по време на следването - спестява часове в безумно преписване/ксерокопиране на документи, статии и книги. Изисква съвсем малко време за свикване към скоростта на придвижване на ръката над редовете и с малко тренировки ще можете да "оправяте" по 1 страница за по-малко от половин минута. Можете да се възползвате след това от преводните опции на C-Pen 600-а, като освен производствено запаметените речници да добавите и допълнителни, за езиците, които ви трябват. Все пак не очаквайте някакви чудеса в превода. Софтуерът на C-Pen 600 е на нивото на повечето онлайн преводачки и превежда дума по дума буквално, което понякога води до комични резултати.

Капацитетът на запомнените страници принтиран текст е 3000. Принципно може да разчита и ръкопис, но само ако е с печатни букви. Връзката със смартфон става посредством кабел или през инфрачервен порт, а самата писалка е удобна както за левичари, така и за деничари. На финал, но не по важност - можете да ползвате C-Pen 600 и като химикалка, с която да напишете sms или mail.

C-Pen 600 MX се продава за около: 400 лв.
Със съдействието на: JEFF

Пеню Дачев

Best Free Soft 07/2008

Subtitle Workshop

Subtitle Workshop
Verson: 4.0
Size: 1.04 MB
Site: http://www.urusoft.net/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

Търсене на семпъл и лесен начин за редактиране на субтитри попаднах на тази програмка, а както се оказа, освен това тя е и с много и работещи функции. Може да ги редактирате, конвертирате, да наместите тайминга и още една купчина екстри. Все полезни.

Zen Key

Version: 2.0.12
Size: 3.06 MB
Site: http://www.camiweb.com/zenkey/index.htm
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Компютърът се контролира само с мишка и клавиатура. Но това не се е променило от времето на първите MAC-ове. ZenKEY с многото си новаторски идеи се опитва да разчупи ситуацията като създава менюта и подменюта с линкове към тях, както и първоначално странни начини за достъп до тях. Но когато/ако свикнете с тези странности (например два пъти бързо натискане на C, за да се отвори Control Panel), те ще ви станат незаменими, гарантирам.

Smart Favorites

Version: 1.2.2
Size: 989 KB
Site: http://www.jlgsolera.com/smartFavorites.htm
OS: Win 2000/XP/2003

Всеки има букмарковете (известни още като Favorites), но обикновено те са в пълен хаос и безредица. За да ги организирате, подредите по желан от вас начин и да check-нете дали няма водещи към никъде, е тегава задача. Но тя може да бъде изпълнена на един дъх от Smart Favorites. Овен това в нея има и проверка за дубликати и дори защита с парола на базата ви с посещавани интернет места!

Folder Drives

Version: 1.0
Size: 1.57 MB
Site: http://camtech2000.net
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

Винаги съм си мислел, че ако имаше начин в My Computer и функционалната организация на Explorer-а да се добавят фолдери, за да имам бърз достъп до тях (както става с Mount Drive бутона), всичко ще е доста по-лесно и бързо. Явно и авторът на Folder Drives е имал подобна идея, но той, за разлика от мен, я е осъществил и то много добре!

KLS Mail Backup

Version: 1.3.0.0
Size: 3.40MB
Site: http://www.kls-soft.com/klsbackup/
OS: Win 2000/XP/Vista

За ползата от бекъп (и съответно рестор) на дискове и фолдери няма какво да се говори. Но минавало ли ви през ум, че не би било лошо да имате и бързо възстановяване на имейлите, барабар с адресите и всичко останало от пощенския ви клиент плюс букмарковете, историята и настройките на браузера? Ако отговорът е да - качвайте KLS Mail Backup! Поддържат се Outlook Express, Windows Mail профили, Windows Address Book и Windows Contacts, Mozilla, Seamonkey, Thunderbird и Firefox, Internet Explorer Favorites. Всичко се възстановява само с няколко клика.

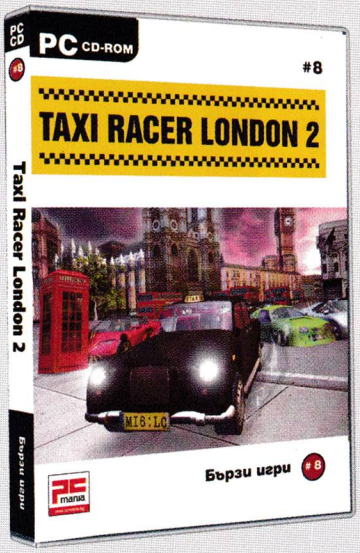
Visual CD

Version: 4.0
Size: 2.16MB
Site: http://www.boozet.org/visualcd.htm
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP

Каталогизирането на дискове и папки с цел лесно и бързо намиране на необходимите неща, явно е непосилна задача за програмистите от MicroSoft - дори и във Виста няма адекватно решение. За това и не един и двама независими програмисти се мъчат над "проблема". Такива са и авторите на Visual CD. Тя работи бързо и лесно, няма много за настройване, не иска огромно място за базата си данни и има всички екстри на платените си събратя, но е напълно безплатна...

"Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар

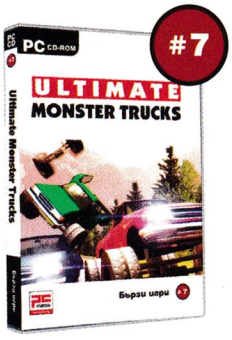


Taxi Racer London 2

#8

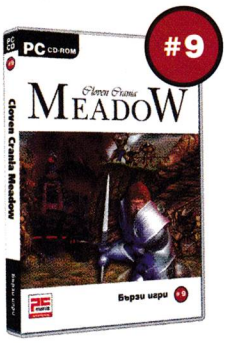
Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!

Новите заглавия в поредицата



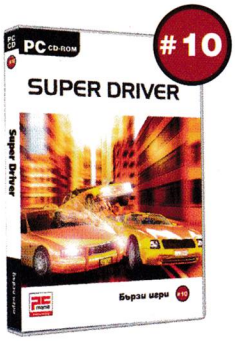
Ultimate Monster Trucks

Качете се на своя чудовищно голям камион, подкарайте го с пълна газ и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



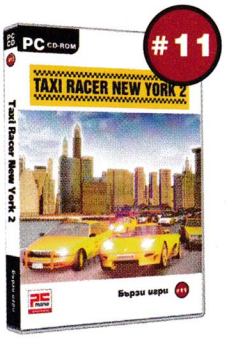
Cloven Crania Meadow

Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги.



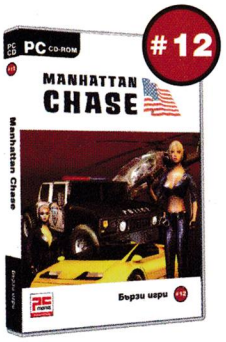
Super Driver

Най-добрият шофьор на такси в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.



Taxi Racer New York 2

Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!



Manhattan Chase

От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

списание + игра = 7,99 лв

Aztec God

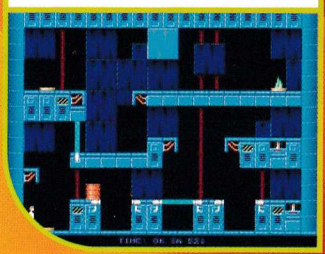
В тази изцяло триизмерна и безплатна игра ще трябва да се превъплътите в бог на ацтеките и да спасите душите на нещастните строители на пирамиди, които са се превърнали в безмозъчни зомбита. Но как?

Star Sword

Враждебна армада от извънземни кораби застрашава бъдещето на човечеството в тази космическа аркада. Прелетете през пет гигантски галактики и петдесет различни нива, за да съберете всички части.

Boondog

Това е прилична платформена игра с множество логични елементи, които ще ви върнат назад в миналото към класики като Prince of Persia. Ще трябва да преведете героя си през множество стаи и нива.



Pearl Hunter

Искате ли да изследвате дъното на океана, търсейки скрити съкровища и събирайки... перли? Да? Пробвайте тогава тази простичка, но зарибяваща аркадна игра.

Instinct

Безплатен хибрид между екшън, ролева игра, адвенчър и изследване на нови територии! Instinct използва бойната система на Knights of Dillaria, но премахва някои геймплей елементи.

Shichinin No Himesama

Тук целта е да спасите принцесата от ръцете на враждебно настроените нинджи, които, благодарение на отличния физичен енджин, летят във всевъзможни посоки, когато ги стреляте.

ЕКИПЪТ

Автори

Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G.I.
www.headoff.biz

Печат

Инфопрес Груп България АД

SPORE™

от създателите на the sims™

СЪЗДАВАЙ · РАЗВИВАЙ · ИЗСЛЕДВАЙ · СПОДЕЛЯЙ

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM · Mac

www.spore.com

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo SPORE, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

ПУЛСАР · MAXIS · EA

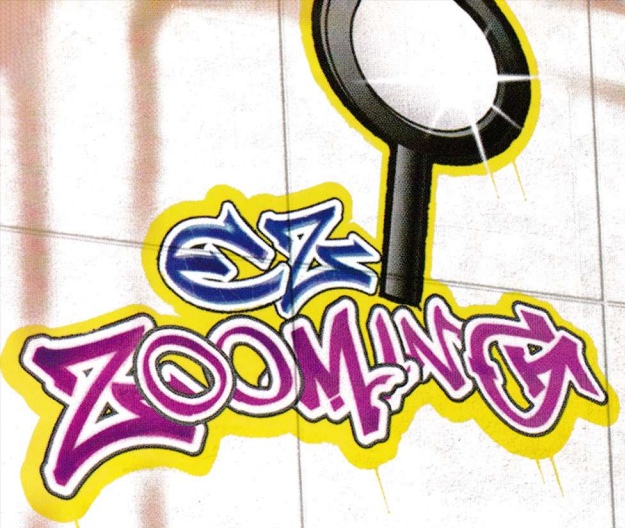
PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

LG
Life's Good



Play FUNtastic wide

Play WiDE Play LG

Enjoy original 4:3 images (4:3 in Wide)
Switch the resolution with a touch of a button (ez Zooming)
Change an image's tone & color (Photo Effect)
Turn on the power button with a pleasant sound (Sound)

W1952TQ

www.lge.com